PC Games

Wissen, was gespielt wird

Duke Nukem Forever
Er kommt doch: Wir haben Probe gespielt!

TOP-VOLLVERSION AUF DVD + STARCRAFT 2 PROBEVERSION

ARMA

Erstmals auf Heft-DVD: Genialer Taktik-Shooter mit exzellenter Grafik!

AKTUELLSTE VERSION!

100 % UNCUT!

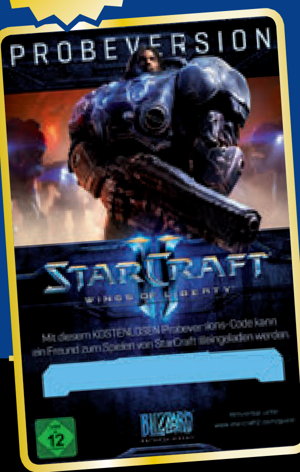
40 STUNDEN GESPIELT!

GOTHIC 4

PC Games deckt auf: Stärken und Schwächen, Grafik im Technik-Check + die letzten Bugs!

CODE IM HEFT!

STARCRAFT 2 PROBEVERSION



Spielen Sie den Blizzard-Hammer 7 Stunden lang – und das ohne Einschränkung!*

* Internetverbindung und kostenloser Battle.net-Account erforderlich

BRANDNEUE SPIELEINDRÜCKE

DIABLO 3

Blizzard packt aus: Handfeste Infos zu Inventar, Crafting-System und Mehrspieler-Modi

MULTIPLAYER ANGETESTET!

CALL OF DUTY BLACK OPS

Der Shooter des Jahres im Detail!



10/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50



„Fallout: New Vegas dürfte einschlagen wie eine Atombombe.“

Gamestar Mai 2010



















OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout
NEW VEGAS

JETZT ÜBER **33%** RABATT!

3x PC Games testen + SUPER-PRÄMIE

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell



Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handy-Marken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

❒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der **PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-!** 742544

❒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der **PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 6,90!** 742545

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum   Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- **PC Games Power Player 10-11/2010** (Prämien-Nr. 70145814)
- **PC Games Sonderheft Tipps & Tricks 03/2010** (Prämien-Nr. 70135135)
- **M-Charger M.100 schwarz** (Prämien-Nr. 1093735)
- **M-Charger M.100 silber** (Prämien-Nr. 1093741)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die DVD-Version jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben, die Magazin-Version zum Preis von nur € 35,90,-/12 Ausgaben (= € 2,99/Ausg.); Ausland: € 47,90,-/12 Ausgaben; Österreich: € 43,90,-/12 Ausgaben. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

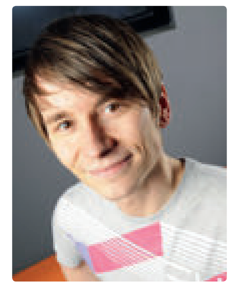
Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



EDITORIAL



Petra Fröhlichs Urlaubsvertretung: Thorsten Küchler, Redaktionsleiter

Von alten Helden und neuen Ideen

MITTWOCH | 1.September 2010
Blizzard verkündet: „**Starcraft 2** hat sich weltweit im ersten Monat nach Release über 3 Millionen Mal verkauft!" Wir meinen: Ein verdienter Erfolg! Dennoch gibt es noch Hunderttausende Spieler, die das Strategie-Meisterwerk bislang nicht angezockt haben. Gehören auch Sie zu dieser Gruppe? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: Zwischen den Seiten 74 und 75 finden Sie eine exklusive Codekarte für die Probeversion von **Starcraft 2**! Sieben Stunden lang kostenlos und ohne Einschränkungen anspielen – das gibt's nur in PC Games.

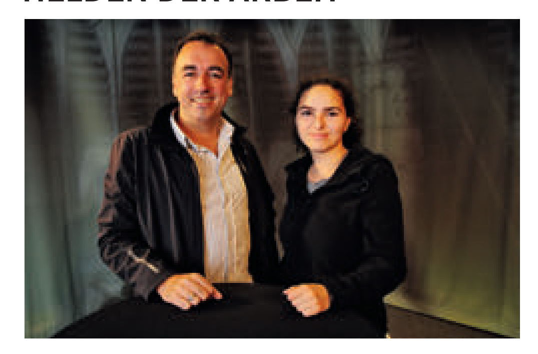
FREITAG | 3. September 2010
Die Gerüchte im Vorfeld der Comic-Messe PAX bewahrheiten sich: **Duke Nukem Forever** ist lebendiger als viele dachten. Der legendäre, bereits mehrmals totgesagte Shooter kommt doch: Gearbox hat die Entwicklung übernommen und präsentiert sogar eine spielbare Version! Unsere Eindrücke zum Sensations-Comeback lesen Sie ab Seite 34.

FREITAG | 17. September 2010
Heute vor genau 18 Jahren wanderte die allererste PC Games in die Druckerei – damals noch nicht via Internet, sondern auf Montagefolien, die per Kurier geliefert wurden! Nicht nur die Technik, sondern auch die PC Games hat sich in den 18 Jahren ihres Bestehens stetig verändert. Das wissen vor allem diejenigen Leser unter Ihnen, die uns von 1992 bis heute die Treue gehalten haben. Als kleines Dankeschön laden wir passend zum Jubiläum 18 Abonnenten ein, die Redaktion und ihre Arbeitsweise kennenzulernen. Mehr zu dieser einzigartigen Aktion entnehmen Sie dem Special ab Seite 20!

SAMSTAG | 25. September 2010
Bei den ersten Abonnenten liegt bereits die PC Games 10/2010 im Briefkasten. Mit dabei: Die geniale Vollversion **ARMA** – dank neuestem Patch einer der besten Taktik-Shooter überhaupt. Außerdem beachtenswert: unser neues DVD-Menüdesign. Wir wollten die Oberfläche endlich entrümpeln, modernisieren und aufhübschen. Ist uns dies gelungen? Haben Sie Ideen, die unsere DVD noch besser machen? Dann schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an: redaktion@pcgames.de! Wir werden versuchen, Ihre Wünsche in die Tat umzusetzen – heute und auch in den nächsten 18 Jahren.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Wenn Sie die aktuelle Heft-DVD einlegen, wird es Ihnen sofort auffallen: Wir haben den Look unserer Video-Menüs komplett neu designt. Diese optische Generalüberholung verdanken wir den Menschen aus unserer Video-Abteilung: Michael „Spielberg" Schraut animierte all die schönen Menütafeln, Jasmin Sen hat sie programmiert – Danke dafür!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Power Player
Auch in diesem Monat bietet unser Schwestermagazin wieder „Das geheime Wissen der Spieleprofis": Wir zeigen Ihnen, wie Sie in **Mafia 2** alle 50 Playboys finden und wie Sie sämtliche Erfolge der **Starcraft 2**-Kampagne meistern! Zudem freuen sich Shooter-Fans über einen exklusiven Report zu **Half-Life**!



PC Games Sonderheft Tipps & Tricks
Passend zu Blizzards Super-Hit **Starcraft 2** liefern wir Ihnen in unserem aktuellen Tipps-Sonderheft eine Komplettlösung der Einzelspieler-Kampagne und hilfreiche Taktiken für Multiplayer-Gefechte. Außerdem: **Mafia 2** komplett gelöst und praktische Kniffe zu **Die Sims 3: Traumkarrieren**.

INHALT 10/10

MAGAZIN ab Seite 13

HARDWARE ab Seite 115

THEMA

SPECIAL ab Seite 128

SERVICE

VORSCHAU






ARCANIA: GOTHIC 4

In einer fast fertigen Version des Spiels konnten wir uns ausgiebig umsehen und questen. Wie viel **Gothic** in **Arcania** steckt und welche Stärken und Schwächen Sie erwarten dürfen, verrät unsere ausführliche Vorschau.



DIABLO 3

Info-Flut auf der diesjährigen Gamescom: Blizzard enthüllte nicht nur das brandneue Handwerkersystem, sondern verriet uns obendrein jede Menge neuer Details – auf fünf Seiten lesen Sie alles über Heilsysteme, Checkpunkte, Stadtportale und noch vieles mehr!



DUKE NUKEM FOREVER

Mal kommt er, mal wieder nicht – doch jetzt ist es endlich amtlich. Der coole Alien-Jäger mit markigen Sprüchen feiert sein Comeback.



FALLOUT: NEW VEGAS

Zeit für Endzeitstimmung: Wir spielten eine fast fertige Version von **Fallout: New Vegas** mehrere Stunden an und verraten in unserer Preview zig neue Details.

VORSCHAU ab Seite 23

TEST

ab Seite 80



CIVILIZATION 5

Die Kultserie für Rundenstrategen trumpft auch im fünften Teil mit enormem Tiefgang und dem bewährten „Nur noch eine Runde"-Suchtprinzip auf. Ein paar kleine Schönheitsfehler verhindern jedoch den Gold-Award, wenn auch nur um Haaresbreite!



DARKSIDERS

Bereits vor knapp einem Jahr erschien das Action-Adventure für die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3. Warum der Spieler unweigerlich an **Zelda** denken muss und was die PC-Umsetzung genau kann, verraten wir Ihnen in unserem Test!



FIFA 11

Alles neu macht ausnahmsweise mal nicht der Mai, sondern der September. Wir nehmen das runderneuerte **FIFA** genau unter die Lupe und vergleichen es mit dem großen Konkurrenten **PES 2011**.



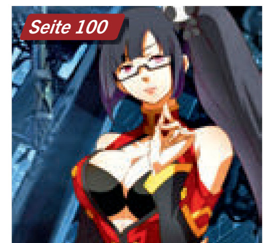
PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Konami nimmt in dieser Saison den Konkurrenzkampf an und verlegte die Veröffentlichung von **PES 2011** auf den gleichen Termin wie **FIFA 11** vor. Anstoß ist am 30. September.



A NEW BEGINNING

Ein spannendes Adventure mit wichtiger Botschaft: Daedalics ambitionierter Klima-Thriller überzeugt im Test mit starken Rätseln und einer guten Story.



BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Endlich gibt's wieder Nachschub für alle Prügelspiel-Fans. **Street Fighter 4** bekommt mit diesem Japano-Prügler im Anime-Stil starke Konkurrenz.



F1 2010

In der Realität neigt sich die Formel-1-Saison dem Ende entgegen, auf dem PC fängt sie jetzt erst an. Ob das Rennspiel den Vorschusslorbeeren gerecht wird, lesen Sie in unserem Test.



WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Nicht so sauber wie die Formel 1, aber genauso spannend – das ist Rallye! Nun klären wir, ob das offizielle Spiel zur WRC diesem Sport gerecht wird.



PUZZLE QUEST 2

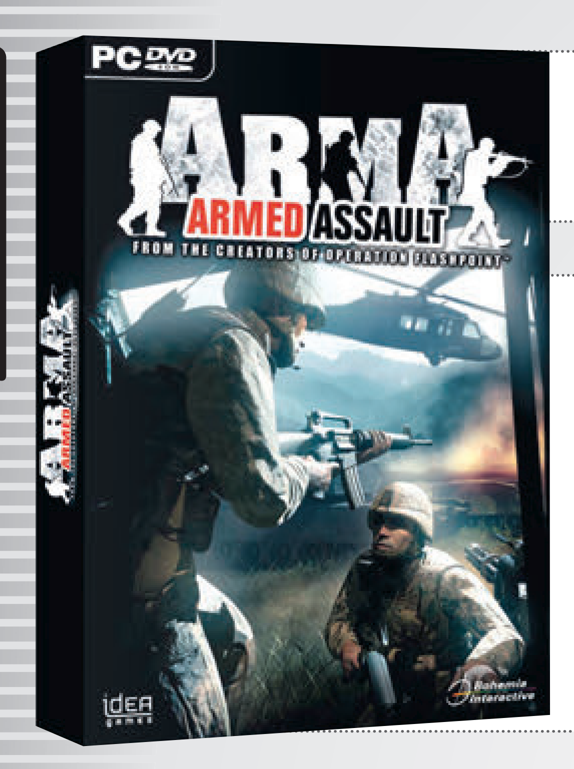
Süchtig machende Knobelei und Rollenspiel in einem – unser Test klärt, ob der ungewöhnliche Genre-Mix auch im Nachfolger funktioniert.



AMNESIA: THE DARK DESCENT

Die **Penumbra**-Macher Frictional Games überzeugen mit einem neuen Horror-Adventure, das Sie – mit voller Absicht – in den Wahnsinn treiben wird!

SPIELE IN DIESER AUSGABE



ARMA (Armed Assault)

Vollversion auf DVD

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Eine fesselnde Story um die Insel Sahrani, auf der der kalte Krieg zwischen Ost und West nicht kalt bleibt. Verhindern Sie im Team mit einer Handvoll Soldaten, dass der kommunistische Norden die Macht auf der Insel an sich reißt.
- Hochspannende, taktische Missionen
- Extrem große Spielwelt
- Einsätze zu Land, zu Wasser und in der Luft
- Großer Fuhrpark mit detailliert nachgebildeten Kampffahrzeugen, Fluggerät und Transportvehikeln
- 26 Missionen, sieben Multiplayer-Modi und zwei Schwierigkeitsgrade
- Systemanforderungen: Das Spiel läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 3 GHz, 1 GByte RAM, 6 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6800/Ati Radeon X800 ruckelfrei. Bitte beachten Sie die Hinweise zum Patch 1.18!
- Die zur Installation benötigte Seriennummer finden Sie zwischen Seite 146/147!

Armed Assault ist ein First-Person-Taktik-Shooter mit einem hohen Grad an Realismus. Ein gewaltiger Konflikt mit unzähligen Einzelschlachten tobt auf einer riesigen Insel – und Sie sind als westlicher Soldat mittendrin.

Die Insel Sahrani ist mit einer Fläche von 400 Quadratkilometern mehr als vier Mal so groß wie die Spielwelten von **Operation Flashpoint** und dessen Add-on **Resistance** zusammen und bietet durch diese Ausmaße neben Städten und Dörfern auch völlig unterschiedliche Vegetationszonen. Die Umgebung inklusive Zivilbevölkerung und Tierwelt wird dynamisch simuliert.

Politisch ist die Insel in den kommunistischen Norden und den von Amerika unterstützten, demokratischen Süden unterteilt. Nach dem fast abgeschlossenen Truppenabzug der Amerikaner beginnt der kommunistische Norden mit einer Invasion. Nun liegt es an Ihnen, mit den restlichen Truppen und dem wenigen verbliebenen Material den Vormarsch des Nordens zu stoppen und mit neuem Nachschub die Rückeroberung zu starten.

Dabei befehligen Sie einen Panzerverband oder nehmen als einfacher Soldat an einem Spezialauftrag teil. Als Scharfschütze schalten Sie Feinde unauffällig aus oder drängen als Hubschrauberpilot gegnerische Panzer zurück. **Armed Assault** lässt Ihnen große Handlungsfreiheit. Sie bestimmen durch Ihre Entscheidungen im Gefecht, wie Sie die rund 20 Einzelspieler-Missionen erfüllen. ❑

RAUCHSCHWADEN | Sehr beeindruckend sehen die Feuer- und Raucheffekte aus, die aus Trümmern aufsteigen.

WICHTIGE HINWEISE ZUM MITGELIEFERTEN PATCH 1.18

- Damit Sie **ARMA** ohne Beeinträchtigungen spielen können, müssen Sie das Spiel auf die aktuelle Version patchen.
- Neben der Vollversion von **ARMA** finden Sie auf der Heft-DVD den neuesten Patch mit der Versionsnummer 1.18. Sie gelangen über den Menüpunkt **Vollversion** an den Patch. Nachdem Sie das Spiel installiert haben, müssen Sie noch diesen Patch 1.18 von der Heft-DVD installieren. Erst danach lässt sich **ARMA** beispielsweise auch unter Windows 7 spielen.

SO SPIELT SICH ARMA

Einsätze in diesem Taktik-Shooter erstrecken sich oft über mehrere Stunden. Das Aufgabenspektrum reicht dabei von einfachen Patrouillen über Straßenschlachten bis hin zu punktuellen Angriffen auf feindliche Stellungen oder Missionen, in denen ein Scharfschütze erforderlich ist.



▲ **HÄUSERKAMPF** | Immer wieder erhalten Sie den Auftrag, einzelne Ortschaften zu erobern. Diese Kämpfe erfordern sehr viel Geduld und Übersicht, vor allem weil sich die gegnerischen Truppen in Gebäuden verbarrikadieren. Das Zielfernrohr Ihres Gewehrs ist in diesen Missionen ein sehr nützliches Werkzeug.



▲ **FEINDFAHRT** | Viele Einsatzorte sind meist mehrere virtuelle Kilometer entfernt. Selbst der Transport Ihres Soldaten mit Fahrzeugen dauert eine Weile, da das Spiel in Echtzeit abläuft. Oft kommt es vor, dass Ihr Konvoi attackiert wird und Sie die Angreifer erst zurückschlagen müssen, bevor die Fahrt weitergeht.

◀ **UNTERSTÜTZUNG** | Damit Ihnen Helikopter in brenzligen Situationen zu Hilfe eilen können, müssen Sie zuvor feindliche Flugabwehrstellungen ausschalten. Solche Angriffe fordern oft herbe Verluste, weil sich der Gegner effektiv zur Wehr setzt.

REALISMUS STATT PLATTER ACTION

Eine glaubwürdige Spielwelt zu erschaffen, ist nicht leicht. Dennoch ist es den Entwicklern gelungen, ARMA mit einen hohen Grad an Realismus auszustatten. Dabei sorgen gerade kleine Details für diese Extraportion Glaubwürdigkeit. So zielen Sie etwa über Kimme und Korn und Nachtsichtgeräte tauchen das Sichtfeld in fahles Grün.



ZIELWASSER | Das Schießen ohne automatische Zielhilfe erfordert einige Übung.



GRÜNSTICH | Nur weil Sie in der Dunkelheit etwas sehen, sind Sie noch lange nicht unverwundbar.

Client auf DVD

Fiesta Online

STOP!
Sie haben richtig gelesen. Auf der DVD befindet sich der Client zu Fiesta Online, auch wenn auf der DVD-Hülle King of Kings 3 angekündigt wird. Wegen technischer Probleme, die kurz vor Heftabgabe mit King of Kings 3 aufgetreten sind, haben wir uns entschlossen, Ihnen mit Fiesta Online entsprechenden Ersatz anzubieten.

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer von Mangas inspirierten Fantasy-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines Elfen und kämpfen Sie gegen die Kreaturen der Finsternis in der Welt Isya!
- Sechs verschiedene Berufe, denen man nachgehen kann
- Vier Charakterklassen (Krieger, Priester, Magier und Jäger)
- Eine weitläufige Spielwelt mit 20 Gebieten, drei Städten und vier verschiedenen Dungeons
- Umfangreiches Questsystem mit statischen oder zeitbegrenzten Missionen

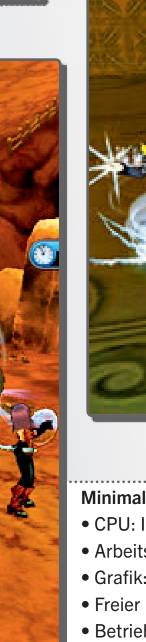




Ziehen Sie gemeinsam gegen andere Gilden in den Krieg:
Sie wollen zwar in der Welt Isya für das Gute kämpfen, finden es aber reizvoller, sich mit realen Mitspielern zu messen? Dann treten Sie einer Gilde bei oder gründen Sie selbst eine. Um gemeinsam mit den Mitgliedern Ihrer Gilde in einen Gildenkrieg zu ziehen, erklären Sie einer anderen Gilde den Krieg. Nimmt diese die Herausforderung an, kämpfen Sie eine Stunde lang gegen die Mitglieder der feindlichen Gilde. Dabei dürfen sich die Mitglieder der gegnerischen Parteien in allen 20 Gebieten von Isya bekämpfen. Die Gilde, die nach 60 Minuten mehr Gegner ausgeschaltet hat, hat gewonnen.

Vier Klassen – vier verschiedene Spielstrategien
Gleich zu Beginn treffen Sie eine wichtige Entscheidung. Sie bestimmen mit der Wahl Ihrer Charakterklasse, welche Ausrichtung Ihr Spielstil bekommt. Jäger greifen aus der Ferne an und entwickeln sich im Laufe des Spiels entweder zum Bogen- oder zum Armbrustschützen. Der Magier ist ein gefährlicher Kämpfer, der mit seinen Angriffszaubern mit einem Schlag ganze Gegnergruppen ausschaltet, im Gegenzug aber kaum Schaden einsteckt. Wenn Sie ein Freund von Kämpfen Mann gegen Mann sind, sollten Sie den Krieger wählen. Priester haben die Macht, andere Charaktere zu heilen und mit speziellen Zaubern im Kampf zu stärken. Zudem sind die heiligen Männer und Frauen mit einem Schild ausgerüstet, der sie im Kampf vor Angriffen schützt.





Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: Intel Pentium 4 1,6 GHz/AMD Athlon 2000+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 3 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista
- Breitband-Internetverbindung





STRATEGISCH
GÜNSTIG!
PC DVD ROM
SID MEIER'S
CIVILIZATION V
USK ab 12 freigegeben
PC DVD-ROM
R.U.S.E
DON'T BELIEVE WHAT YOU SEE
USK ab 12
UBISOFT
Es wird eine permanente Internet-verbindung benötigt, um das Spiel zu spielen.
Je
39,-
SID MEIER'S
CIVILIZATION V
Art. Nr.: 927 9862
R.U.S.E.
Art. Nr.: 988 2733
Angebote gültig ab 29.09.2010. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



BLOODGAME
Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!
Jetzt anmelden und Zugang zur Open-Beta sichern!
Release Sommer 2010
Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

GUILD WARS 2

MMO-Schwergewicht

Auf der Gamescom präsentierte Arenanet **Guild Wars 2** zum ersten Mal der Öffentlichkeit. Natürlich soll auch der zweite Teil für spannende Spieler-gegen-Spieler-Gefechte stehen. Doch die Entwickler legen diesmal Wert darauf, dass der Spieler eine persönliche Geschichte erlebt. Sie bestimmen durch einen kleinen Lückentext bei der Charaktererstellung zum Beispiel, ob Sie aus dem Adel oder der Gosse kommen. In Ihrem instanzierten Heimatbezirk können Sie dann immer wieder die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen miterleben. Gleichzeitig soll **Guild Wars 2** die bisher flüssigste Spielerfahrung aller MMOs bieten. Sie brauchen keine Quests mehr annehmen oder Gruppen bilden. Das alles macht das Programm für Sie, während Sie die vielen kleinen Geschichten genießen und zum Teil mit über 50 Spielern riesige Monster plätten. ❑

Info: www.guildwars2.com

Christian meint:
Guild Wars 2 sieht beeindruckend aus (dieser Shatterer-Drache in der Präsentation! Wahnsinn!) und spielt sich schon jetzt unglaublich eingängig. Cool auch, dass Arenanet am gebührenlosen MMO-Modell festhält. Ich befürchte nur, dass wir noch eine Weile auf das Spiel warten müssen. Die Entwickler sind Perfektionisten und veröffentlichen erst, wenn wirklich alles stimmt.





BAUMBART | Mit Schwert und Magie gehen Sie gegen riesige Monster vor.

Robert Horn

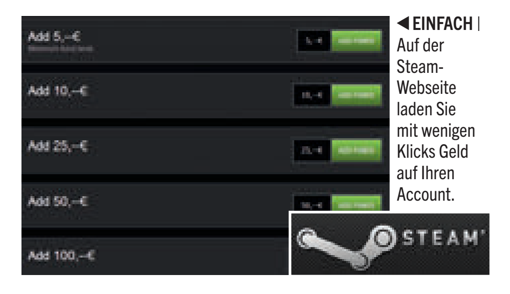


„Der Käufer ist der Dumme: Wenn Spiele ihren Dienst einstellen ...“

Soso, **APB** gibt also auf. Nach nur drei Monaten steht das ambitionierte Online-Shooter-**GTA**-Klon-MMO vor dem Aus und wirft seine verbleibenden Spieler von den Servern. Klasse für all diejenigen, die echte Währung in Spielzeit investiert haben. Wer das Ding jetzt im Laden kauft, steht mal echt dumm da. Und wir reden hier nicht von irgendwem, sondern von Publisher EA, der den Stecker zieht. Das ist mehr als problematisch und fragwürdig, schließlich zahlen die Leute nicht nur für den Service, sondern auch im Vorfeld an die 50 Euro für ein vollwertiges Spiel. Und was jetzt? Schnappe ich mir meine Packung und gebe sie beim Saturn um die Ecke wieder zurück? Ich denke nicht. Aus dem Nichts und ohne große Vorwarnzeit ein Spiel stillzulegen ist nicht in Ordnung. Hier wird sinnlos Geld gutgläubiger Spieler verbrannt. Eine Machart, die leider immer wieder (und öfter) vorkommt. Für **APB** besteht zumindest noch vage Hoffnung. Vielleicht rettet Epic das halbtote Spiel.

STEAM

Pre-Paid-Funktion im Test



◄**EINFACH** | Auf der Steam-Webseite laden Sie mit wenigen Klicks Geld auf Ihren Account.

Entwickler Valve erweitert seine Online-Distributionsplattform Steam um eine Pre-Paid-Funktion. Bisher befindet sich das neue System in der Beta-Phase, doch es sind bereits Käufe darüber möglich. Das Tolle daran: Sie benötigen damit keine Kreditkarte mehr, um über Steam Spiele kaufen zu können, sondern laden bis zu 100 Euro auf Ihren Account (etwa per Paypal). Sollten Sie bei einem Einkauf Ihr Guthaben überschreiten, verweigert Steam den Fortschritt – eine Möglichkeit für Eltern, das Konsumverhalten ihrer Kinder zu überwachen. ❑

Info: http://store.steampowered.com/steamaccount/addfunds/

APB - ALL POINTS BULLETIN

Service eingestellt

„**APB** ist hiermit am Ende“ prangt auf der offiziellen Webseite des Online-Shooters. Nach nur drei Monaten wird der Titel, der reich an guten Ideen, aber arm an guter Umsetzung war, eingestampft, die Server gehen in naher Zukunft offline. Entwickler Realtime Worlds musste Insolvenz anmelden. Gerüchten zufolge besteht Hoffnung, denn anscheinend ist Entwickler Epic an der Marke interessiert. **APB** selbst wollen die Entwickler nach eigener Aussage noch „so lange wie möglich laufen lassen“. ❑

Info: www.apb.com



VORBEI | In San Paro gehen die Lichter aus.

HORN DES MONATS*

ANDREAS BERTITS



Unser freier Mitarbeiter und langjähriger PC ACTION-Kollege Andreas Bertits war vom Test zu **Civilization 5** scheinbar derart durch den Wind, dass ihm sein Wortschatz abhanden kam. In seinem Artikel stellte er fest, dass „Die Kartengrüßen bestimmen, wie eng aufeinander die Völker sitzen“. Seine Strafe: Grußkarten an alle Peter Müllers Deutschlands verschicken.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

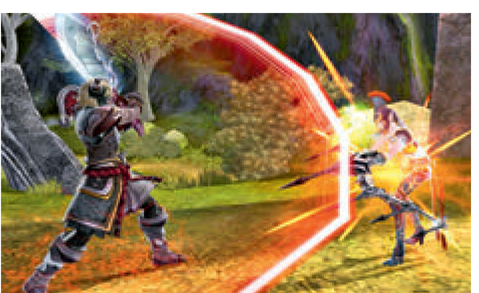
Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Starcraft 2	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
2	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
4	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
5	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
6	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90
7	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
8	Mafia 2	Take 2	Test in 09/10	Wertung: 85
9	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	Test in 02/05	Wertung: 94
10	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90

MAESTIA

Neues MMO in Sicht

Publisher SevenGames arbeitet gerade an einem neuen Free-to-play-MMO im klassischen Fantasy-Stil namens **Maestia**. Wie für ein Online-Rollenspiel üblich strotzt die Spielwelt vor Jobs für Sie, die Sie allerdings nicht alle von verstreuten NPCs annehmen. Wer es einfach haben möchte, der betet zu Göttin Ia und bekommt so neue Aufgaben zugeteilt oder gibt erledigte bei ihr ab. So entfallen lange Laufwege. Bei Stufenanstiegen investieren Sie Steigerungspunkte in einem klassischen Skilltree. Daneben gibt es noch sogenannte Maestones, die aktive und passive Fähigkeiten enthalten, welche Ihren Helden selbst über die Levelbegrenzung hinaus verbessern. Wer Interesse bekommen hat: Im Moment läuft die Open Beta von **Maestia**, erscheinen soll das MMO am 20. Oktober. ❑

Info: www.maestia.de







WAHLMÖGLICHKEIT | **Maestia** bietet zwei Fraktionen und vier Charakterklassen, für die Sie sich entscheiden können.

KAMPFGEIST | Jede Menge Action: **Maestia** umfasst PvE, PvP, Gilde gegen Gilde und riesige Fraktionsschlachten.

WARHAMMER 40K

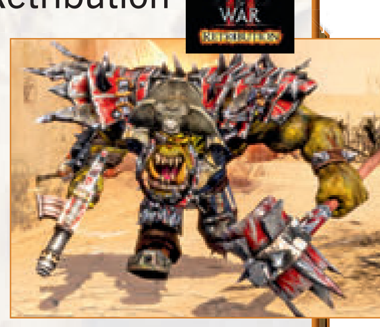
Relics Rundumschlag

Die Marke **Warhammer 40k**, die dunkle, brutale Zukunftsvision von Brettspielehersteller Games Workshop, begeistert auch auf dem Computer seit Jahren Tausende von Spielern. Klar, dass Publisher THQ an diesem Erfolg festhält. Drei neue Spiele mit dem Kriegshammer im Namen sind in Entwicklung, zwei davon von **Warhammer**-Veteran Relic Entertainment. Auf der Gamescom 2010 gab es dazu endlich einen dicken Batzen neue Informationen. ❑

Info: de.thq.com/de

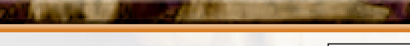
Dawn of War 2: Retribution

DAWN OF WAR RETRIBUTION



Relic baut sein Strategiespiel **Dawn of War 2** weiter aus und spendiert der coolen Space-Marine-Squad-Hatz ein zweites Add-on. Das kommt im März nächsten Jahres und konzentriert sich auf die Grünhäute, die in einer eigenen Kampagne für Chaos sorgen. Außerdem wird ein aufgepeppter Basisbau wieder eingeführt. Wir freuen uns auf Captin Bluddflagg (Bild) und Co! ❑

Info: www.relic.com



Dark Millenium Online

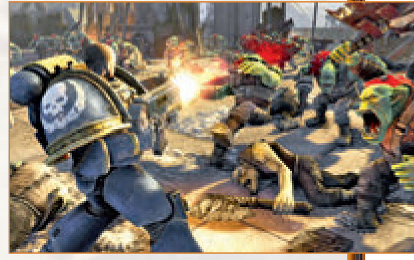
WARHAMMER DARK MILLENNIUM ONLINE

Ach, wenig, wenig Infos gibt es zum Online-Rollenspiel von Vigil Games. Gerade mal eine spielbare Rasse, das Imperium der Menschen (drei wird es im Spiel geben), wurde angekündigt. Und das war für **Warhammer**-Kenner sowieso vorhersehbar. Über spielbare Klassen kann man nur spekulieren. Erwähnt wurden bisher nur Space Marines und Tech Priests. Über Themen wie Spielmechanik, PvP und monatliche Kosten ist noch nichts bekannt. ❑

Info: www.vigilgames.com/dmo

Space Marine

SPACE MARINE



Ebenfalls von Relic schlägt **Space Marine** eine ganz andere Richtung als **Retribution** ein. Als Ultramarine namens Captain Titus ballern und schnetzeln Sie sich in diesem Actionspiel durch Massen an Grünhäuten. Dabei greifen Sie zu bekannten **Warhammer**-Waffen wie schweren Boltern, Kriegshämmern oder Kettenschwertern. 2011 soll der Titel auf allen gängigen Plattformen erscheinen. **Space Marine** wirkte auf uns spielerisch kaum anspruchsvoll, dafür erwartet Sie schnelle, blutige Actionkost. ❑

Info: www.relic.com


(KEIN) BLENDWERK | Von den mauen Standbildern sollte sich keiner täuschen lassen. Wenn 20 und mehr Parteien gegeneinander kämpfen und dabei Atombomben einsetzen, sieht das grandios aus!

END OF NATIONS

Strategie-MMO angespielt

Christian meint:
Oh Mann, was freue ich mich auf dieses Spiel! Das könnte das erste Mal sein, dass die Mischung aus MMO und Strategiespiel wirklich funktioniert. Die globale Weltkarte, die eroberbaren Gebiete und das Sammeln von neuen Items für meine Einheiten – das birgt höchste Suchtgefahr!

Auf der Gamescom in Köln konnten wir endlich selbst einen Blick auf **End of Nations**, das neue Spiel von Petroglyph (**Universe at War**) werfen und sahen zum ersten Mal den Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP). Auf einer PvP-Karte bekämpften sich 20 Heerführer gleichzeitig. Es galt, Siegpunkte auf der Karte einzunehmen und zu halten. Einige der Punkte konnte man auch ausbauen und bekam dadurch zum Beispiel Zugriff auf eine Atombombe, die gleich einen Großteil der feindlichen Mannschaft auslöschte. Besiegte Spieler konnten an den Spawnpunkten wieder ins Match einsteigen. Dadurch wurden die Partien extrem schnell und fordernd. Gleichzeitig mussten wir auf die Fähigkeiten unserer Einheiten achten und die drei Klassen „Angriff", „Verteidigung" und „Unterstützung" klug einsetzen. Durch Siege heimsen Sie übrigens neue Einheiten, Items und Ausstattungen für Ihre Armee ein. Auf einer Online-Weltkugel sehen Sie zudem, wo gerade Kämpfe toben und können nahtlos in PvP- oder PvE-Matches einsteigen. **End of Nations** erscheint 2011, in Kürze soll eine ausgedehnte Beta-Phase starten. ❑

Info: www.endofnations.com


WIE MOSES | Mit der Macht des Wassers leiten die Menschen den Tsunami um ihr Dorf herum.

FROM DUST

Geist-reiche Erfahrung

In einem kleinen Hinterzimmer des Ubisoft-Standes auf der Gamescom konnten wir uns ansehen, was einst als **Project Dust** angekündigt wurde. Produzent Eric Chahi zeigte uns **From Dust**, das sich in die Tradition von Gott-Spielen wie **Populous** stellt. Als Geist wachen Sie über ein primitives Volk und müssen es vor den Gefahren der Natur bewahren. Dazu können Sie die gesamte Umgebung verändern. So nehmen Sie zum Beispiel Sand auf und lassen ihn an geeigneter Stelle wieder fallen, um den Lauf eines Flusses zu verändern. Aber auch Lava, Vegetation oder Wasser dürfen Sie manipulieren. Von Zeit zu Zeit drohen Naturkatastrophen, vor denen Sie Ihr Volk beschützen müssen. Dazu leiten Sie Ihr Volk an, die Kräfte sogenannter Machtsteine anzuzapfen. Ein Stein mit der Wassermacht hilft zum Beispiel gegen einen beeindruckenden Tsunami. **From Dust** erscheint im März 2011 über Steam für circa 15 Euro. Für ein Downloadspiel sieht der Titel mit seinem wunderbar fließenden Wasser und den tanzenden Dorfmenschen toll aus. ❑

Info: www.fromdustgame.com


GUTER GEIST | In **From Dust** beschützen Sie ein Volk, das seine Heimat und sein Gedächtnis verloren hat.


HEISSGELAUFEN | Naturkatastrophen können Sie auch zu Ihrem Vorteil nutzen. Ein Tsunami könnte einen Vulkan erlöschen lassen.

FABLE 3

Vom Befreier zum Herrscher

Inzwischen steht fest, dass **Fable 3** auch auf dem PC erscheint. Jetzt haben wir neue Informationen für Sie: Sie schlüpfen in die Haut des Sohns/der Tocher des Helden aus Teil 2 (der nicht für den PC erschien) und sollen Ihren fiesen Bruder vom Thron Albions stürzen. Auf dem Weg dorthin setzen die Entwickler auf ein eigenwilliges Erfahrungssystem: Statt Erfahrungspunkte sammeln Sie Anhänger, die Sie benötigen, um Tore auf dem Weg zum Schloss Ihres Bruders zu öffnen. Hinter jedem von diesen verstecken sich neue Gegenstände und Fähigkeiten. Sobald Sie die böse Verwandtschaft beseitigt haben, nehmen Sie selbst auf dem Herrscherstuhl Platz und regieren Albion – schwierige Entscheidungen werden hier versprochen. Neben diesem ungewöhnlichen Ansatz überarbeitet Lionhead das Kampfsystem, ab sofort dürfen Sie sogar verschiedene Zauber kombinieren und Ihre Waffe entwickelt sich mit Ihrem Helden mit. Klingt also alles eigenwillig, aber interessant. Wann das Spiel jedoch für den PC erscheint, das steht noch nicht fest. ❑

Info: lionhead.com/Fable/FableIII

▲ **INDIVIDUELL** | Die Waffe passt sich Ihrem Held und Ihrer Spielweise an. Gute Helden haben zum Beispiel eine goldene Klinge.

▶ **DÜSTER** | **Fable 3** spielt zur Zeit der industriellen Revolution.

TORCHLIGHT 1 | Schon der erste Teil war ein quietschbuntes Effekt-Feuerwerk.

TORCHLIGHT 2

Wir haben Teil 2 gespielt!

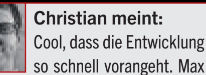

ABHOLZUNG | Der Gamescom-Level spielte in einer Gras-und-Dschungel-Umgebung.


BLITZGESCHEIT | Auch im zweiten Teil gehen Sie mit mächtigen Zaubern gegen Feinde vor.

An dem kleinen Runic-Stand inmitten des Gamescom-Trubels empfingen uns Wonder Russell und Max Schaefer, um uns **Torchlight 2** zu zeigen. Gute Nachricht für alle Fans des ersten Teils: Die Fortsetzung spielt sich fast gleich. Sie ziehen mit Ihrem Helden hinaus und verkloppen per Mausklick Monster, sammeln Gold und Gegenstände ein und leveln Ihren Charakter nach und nach auf. In **Torchlight 2** gibt es vier neue Klassen. Die Helden aus dem ersten Teil – den Alchemist, die Vanquisher und den Destroyer – wird man nur als Nichtspielercharaktere wiedersehen.

In der Gamescom-Version des Spiels konnten wir einen coolen Techniker mit Steampunk-Flair ausprobieren sowie den Outlander, der auf Fernkampfangriffe und hinterhältige Angriffe setzt. Mit ihm begaben wir uns in das erste Kampfgebiet, das an den Dschungel aus **Diablo 2** erinnerte. Wichtelzwerge und Baumriesen rückten uns auf die Pelle, unser Outlander erwehrte sich mit einem Klingen-Bumerang und einer langen Büchse. Als Begleiter hatten wir ein Frettchen an unserer Seite, das die Feinde in die Waden biss. Das Interface hat Runic Games leicht überarbeitet. So ist das Interface des Pets nun direkt neben dem eigenen, damit man Items bequem hin- und herschieben kann. ❑

Info: www.torchlight2game.com

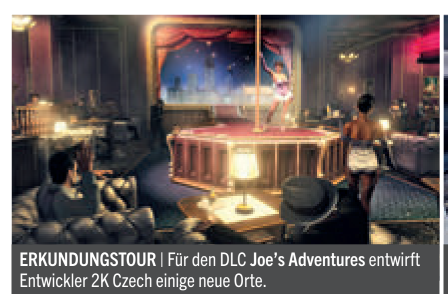

Christian meint: Cool, dass die Entwicklung so schnell vorangeht. Max Schaefer meint sogar, auch **Torchlight 3** werde erscheinen, bevor **Diablo 3** auf dem Markt ist. Ich finde es auch okay, dass der zweite Teil noch kein MMO ist, sondern Runic Ihnen erst mal die Möglichkeit gibt, mit Freunden gemeinsam durch die Levels zu schnetzeln. Allein deswegen brauche ich **Torchlight 2**! Und weil ich wissen will, wie die Story weitergeht.

MAFIA 2

Neuer DLC um Nebencharakter Joe bereits in der Mache

Im Gegensatz zum bereits veröffentlichten DLC **Jimmy's Vendetta** baut der neue namens **Joe's Adventures** auf den Geschehnissen im Hauptspiel auf. Aus der Sicht von Vito Scalettas langjährigem Freund Joe Barbaro erlebt man die Geschichte zwischen den 30er- und 50er-Jahren – die Zeit, die Vito im Gefängnis verbringt. Es wird mehrere neue Bereiche und Objekte geben, unter anderem ein Bahnhof, ein Bordell, eine Werft, ein Seeufer im Wandel der Jahreszeiten sowie noch nie zuvor gesehene Gebäude in Empire Bay. Der impulsive und unberechenbare Joe Barbaro steht in der Geschichte von **Mafia 2** schon seit frühester Kindheit an Vitos Seite, jedenfalls so lange, bis Vito geschnappt wird und ins Gefängnis muss. In **Joe's Adventures** entdeckt Joe schließlich den Grund für Vitos Gefängnisstrafe und was wirklich in der Clemente-Familie vor sich geht. Publisher 2K Games nennt noch keinen Preis und deutet den Release-Termin nur an: „Im Verlauf dieses Jahres". ❑

Info: www.mafia2game.com


ERKUNDUNGSTOUR | Für den DLC **Joe's Adventures** entwirft Entwickler 2K Czech einige neue Orte.

AUFBRAUSEND | Joe Barbaro ist kein netter Zeitgenosse. Sein Abenteuer wird wohl actionreich.

PS-STARK | Auch neue Fahrzeuge erwarten Sie.



RASANT | Das Spiel ist extrem schnell, chaotisch und actionreich. Muss man mögen!

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Wir konnten den Chaos-Racer Probe fahren.

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine Konsolen-Vorabversion von **Need for Speed: Hot Pursuit** ein, die wir natürlich sofort anspielten. Das Spielgefühl ist extrem rasant und nach etwas Eingewöhnung macht das Katz-und-Maus-Spiel zwischen Polizei und Rasern großen Spaß. Fahrphysik und Spielverlauf erinnern eher an die **Burnout**-Reihe als an den Namensvetter von 1998. Sie benutzen EMP-Geschosse, Stachelteppiche oder Turbo-Boosts, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Karren driften gefällig und waghalsiges Fahren lädt einen Boost auf. Allerdings krankt die Vorschau-Fassung noch an kleinen Macken. Da wären zum Beispiel die Kameraschwenks zu geschrotteten Konkurrenten zu nennen, die uns oft und lang aus dem Spielgeschehen zogen. Und da wäre die auffällige Gumiband-KI. Wir konnten das Fahrerfeld stets einholen, jedoch nie abhängen. Spaß macht's dennoch. Wir freuen uns auf wilde Mehrspieler-Partien. ❑

Info: hotpursuit.needforspeed.com

GEWINNSPIEL ZUM FILM

Die etwas anderen Cops

Polizisten-Komödie mit Starbesetzung kommt am 14. Oktober in die Kinos

Auch wenn andere Cops besser sein mögen – lustiger als das Duo aus **Die etwas anderen Cops** sind sie kaum: Der New Yorker Detective Allen Gamble (Will Ferrell) ist ein Schreibtischhengst, wie er im Buche steht. Er vergräbt sich lieber hinter Aktenbergen, als selber Verbrecher hinter Gitter zu bringen. Sein Partner, Detective Terry Hoitz (Mark Wahlberg), hingegen ist ein erfahrener Straßen-Cop, der gezwungen ist, mit Gamble zusammenzuarbeiten. Das ungleiche Duo ist sich nur in einem einig: in ihrer Bewunderung für die Kollegen Danson (Dwayne Johnson) und Highsmith (Samuel L. Jackson), die besten Cops der Stadt. Als sich Allen und Terry plötzlich die Chance bietet, es ihren Idolen gleichzutun, hoffen sie, endlich auch den Sprung von der B- in die A-Liga zu schaffen.

Die US-Top-Comedians Will Ferrell und Mark Wahlberg zünden ein wahres Gagfeuerwerk in den Hauptrollen der Cop-Komödie. An ihrer Seite spielen Samuel L. Jackson, Dwayne „The Rock" Johnson sowie Traumfrau Eva Mendes. Den Trailer und mehr Infos zum Film finden Sie auf der offiziellen Webseite unter www.die-etwas-anderen-cops.de.





Zum Kinofilmstart von Die etwas anderen Cops können Sie ein paar hochwertige Smart-Surround-Lautsprecher von KEF im Wert von 798 Euro gewinnen. Die KEF -Smart-Surround-Technologie erzeugt dank NXT- und Uni-Q-Technologie echten 5-Kanal-Surroundsound aus nur zwei Lautsprechergehäusen – fünf hören, aber nur zwei sehen! Hauptmerkmal der akustischen Leistungsfähigkeit ist KEFs „sit anywhere"-Uni-Q-Technologie. Sie verteilt den Klang gleichmäßig im gesamten Raum, sodass Sie den optimalen 3D-Klang genießen können – egal wo Sie sitzen.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Cops" an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Sony Pictures. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 03. November 2010**

Spiele und Termine 10/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
Seite 98	A New Beginning	Adventure	Daedalic / Deep Silver	8. Oktober 2010
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Seite 108	Amnesia: The Dark Descent	Adventure	Frictional Games	8. September 2011
Seite 24	Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood	12. Oktober 2010
▶	Assassin's Creed Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
Seite 68	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
Seite 52	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
Seite 82	Civilization V	Aufbau-Strategie	Take 2	24. September 2010
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	Herbst 2010
▶	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	März 2011
Seite 94	Darksiders	Action-Adventure	THQ	24. September 2010
	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar 2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
	Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	Frühjahr 2011
Seite 36	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 62	Die Sims 3 Late Night	Lebenssimulation	Electronic Arts	26. Oktober 2010
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	März 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2010
Seite 34	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	2011
Seite 46	Dungeons	Aufbau-Strategie	Kalypso	Frühling 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
▶	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	2011
Seite 102	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	24. September 2010
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	Nicht bekannt
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 58	Fallout: New Vegas	Action-Rollenspiel	Bethesda	22. Oktober 2010
Seite 88	FIFA 11	Sportspiel	Electronic Arts	30. September 2010
Seite 64	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	30. September 2010
▶	From Dust	Strategie	Ubisoft	März 2011
Seite 76	Front Mission Evolved	Action	Square Enix	8. Oktober 2010
▶	Fußball Manager 11	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	28. Oktober 2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2011
▶	H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	Herbst 2010
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2011
	James Bond 007: Blood Stone	Action	Activision	Herbst 2010
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Lara Croft and the Guardian of Light	Action-Adventure	Square Enix	28. September 2010
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	26. Oktober 2010
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober 2010
	Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
	Might and Magic Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
	NBA 2K11	Sportspiel	Take 2	5. Oktober 2010
▶	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	18. November 2010
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Rollenspiel	Disney Interactive	2011
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
Seite 90	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami	30. September 2010
Seite 106	Puzzle Quest 2	Knobelspiel	Namco Networks	12. August 2010
▶	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	März 2011
	Shaun White Skateboarding	Sportspiel	Ubisoft	Ende 2010
Seite 42	Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	26. Oktober 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	1. Quartal 2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
▶	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	2011
	The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	Nicht bekannt
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	1. Quartal 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	TNT Racers	Rennspiel	dtp	August 2010
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	Ende 2010
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	THQ	Herbst 2010
▶	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	21. Oktober 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
▶	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2011
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	Winter 2010
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



KEIN WITZ | Nach gefühlten hundert Jahren Entwicklung befindet sich **Duke Nukem Forever** tatsächlich auf der Zielgeraden: Die Fertigstellung übernimmt Gearbox (**Borderlands**), Release ist 2011.



WAAAGH! | Relic legt eine zweite Erweiterung für sein Taktik-Spektakel **Dawn of War 2** nach: In **Retribution** erlebt der Spieler eine komplett neue Ork-Kampagne, diesmal wieder mit Basisbau!

DAS HEFT IM WANDEL | Bei der Erstausgabe passten Demos noch auf eine Diskette. Heute gehören Vollversionen, Booklets und prall gefüllte DVDs zur Ausstattung.

18 Jahre PC Games, 18 Jahre Abonnenten: Das muss richtig gefeiert werden!

PC Games wird mit dieser Ausgabe „volljährig". Der Heftstapel seit der Erstausgabe (10/1992) umfasst 217 Exemplare. Und genauso lange halten Sie uns, liebe Abonnenten, die Treue. Als Dankeschön möchten wir mit Ihnen dieses Jubiläum feiern und laden Sie daher herzlich zum Rundgang durch die frisch bezogenen Redaktionsräume ein. Wir zeigen Ihnen dabei, wie eine PC Games entsteht, wo und wie die Heftartikel und Videos geplant und erstellt werden, plauschen über vergangene Zeiten und Spiele und stellen uns Ihren Fragen und Wünschen. Im Anschluss laden wir zum geselligen Beisammensein mit fränkischen Küchen- und Brauerei-Schmankerln ein, um den Tag in gemütlicher Atmosphäre ausklingen zu lassen.

Was muss ich als Abonnent tun, um mit von der Partie zu sein?

Gar nichts – unter allen bestehenden Abonnenten losen wir per Zufallsgenerator aus jedem der 18 bestehenden Abo-Jahrgänge einen Gewinner aus, den wir per E-Mail benachrichtigen. Halten Sie also die nächsten Wochen in Ihrem E-Mail-Postfach nach einer entsprechenden Nachricht Ausschau. Darin geben wir den genauen Termin und Ablauf sowie alle nötigen Details bekannt.

Wir freuen uns auf Sie!

Ihr PC-Games-Team





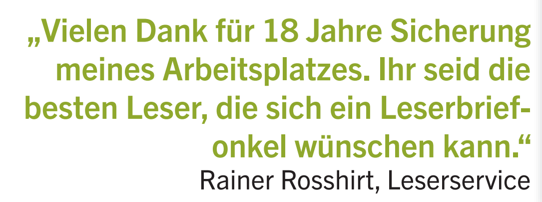




„Ohne die treuen Abonnenten wären 18 Jahre PC Games undenkbar. Jeder Leser ist wichtig, aber Abonnenten sind die wirklichen Chefs eines jeden Redakteurs.“
Florian Stangl, im Bild als Redakteur 1995, heute Chefredakteur Online

„Wir sagen allen Abonnenten und Lesern: DANKE!“
Die PCG-Kernredaktion heute (v. l.): Robert Horn, Christian Schlütter, Petra Fröhlich, Sebastian Weber, Felix Schütz





„Vielen Dank für 18 Jahre Sicherung meines Arbeitsplatzes. Ihr seid die besten Leser, die sich ein Leserbriefonkel wünschen kann.“
Rainer Rosshirt, Leserservice



„Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, als ich in den ersten Jahren als Redakteur Reportagen zu einzelnen Spielegenres und Firmen schrieb. Erster Höhepunkt in der Ausgabe 02/93: ein Special zu LucasArts! Auf die nächsten 18 Jahre …“
Hans Ippisch, Verlagsleiter Computec Media AG



VORSCHAU 10/10

INHALT

ROLLENSPIEL
ARCANIA: GOTHIC 4



Seite 24

ERKUNDUNGSTOUR | Die Kollegen Sebastian Weber und Alexander Frank durften sich vorab in der Welt von **Arcania: Gothic 4** umsehen. Ob sich der Ausflug gelohnt hat, erfahren Sie ab Seite 24.

ROLLENSPIEL
DIABLO 3

Seite 36

ZWISCHENSTAND | Wie es um die von Fans lang erwartete Hack'n'Slay-Orgie von Blizzard bestellt ist, erfahren Sie ab Seite 36 von unserem Kollegen Felix Schütz.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.09.10)

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 1. Quartal 2011
3. **FALLOUT: NEW VEGAS**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 22. Oktober 2010
4. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Frühjahr 2011
5. **ARCANIA: GOTHIC 4**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: 12. Oktober 2010
6. **DRAGON AGE 2**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: März 2011
7. **RISEN 2**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: Nicht bekannt
8. **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
   Ego-Shooter | Activision
   Termin: 9. November 2010
9. **MAX PAYNE 3**
   Action | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
10. **CRYSIS 2**
    Ego-Shooter | Electronic Arts
    Termin: 1. Quartal 2011

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst hier der Redakteur für Sie seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungs-Termin.

„Ezios Abenteuer macht einen tollen Eindruck, gerade im Mehrspieler!"
Sebastian Weber



Nach der Präsentation auf der E3 war ich etwas skeptisch, ob **Brotherhood** die **Assassin's Creed**-Reihe wirklich würdig weiterführt, denn das Gezeigte war mir zu actionlastig – ungewohnt für diese Reihe. Das, was die Entwickler nun verraten, klingt dagegen schon eher wie von **Assassin's Creed** gewohnt. Sie versprechen lange Kletterpassagen und so weiter, eben genau das, was die Spieler erwarten. Der Mehrspieler-Modus überzeugt mich mehr und mehr. Bereits vor knapp drei Monaten durfte ich einige Runden mit dem Wanted-Modus verbringen und hatte wirklich Spaß mit den schnellen Attentatsserien. Diesmal durfte ich länger spielen und kann nach wie vor sagen: Der Multiplayer-Part hat Potenzial und scheint toll zu werden!

GENRE: Action
ANBIETER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy
TERMIN: 4. Quartal 2010

EINDRUCK — **SEHR GUT**

- ÜBERRAGEND
- SEHR GUT
- GUT
- OKAY
- SCHWACH
- NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht Möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

Arcania: Gothic 4

Von: Alexander Frank/Sebastian Weber

Anderer Entwickler, anderes Spiel: Gothic 4 wird zugänglicher als die Vorgänger, büßt aber an Spieltiefe ein.

AUF DVD
• Video zum Spiel



IMMER NOCH LÄSTIG | Die altbekannten Blutfliegen lauern Ihnen auch in den Ländereien **Arcanias** auf.

Überraschend

König Rhobar III. (der bisherige namenlose Held der **Gothic**-Teile) scheint zu Beginn des Abenteuers der Fiesling der Geschichte zu sein. Hat er ein Geheimnis?

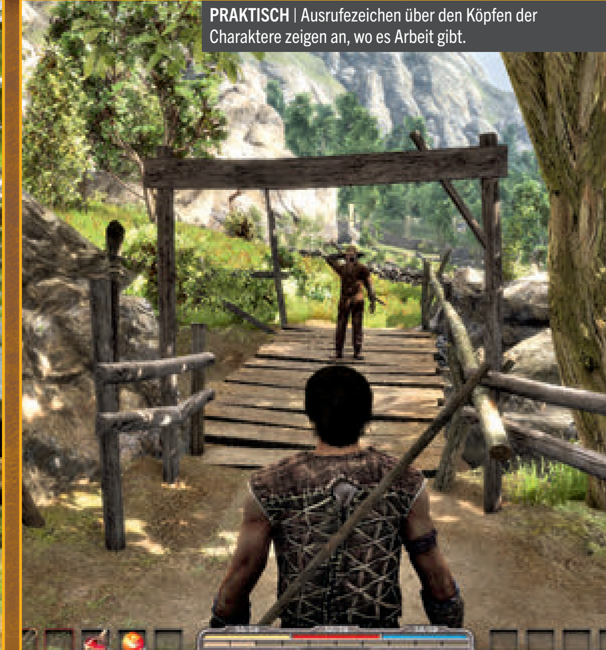
WARUM KEIN TEST?

Am 12. Oktober erscheint Arcania: Gothic 4, dennoch verzichten wir in dieser Ausgabe auf einen Test.

Jowood stellte uns einen sogenannten Master-Kandidaten zur Verfügung. Diese Version des Spiels ist bereits komplett durchspielbar und gilt als Anwärter der Fassung des Spiels, wie Sie es auf der Verkaufs-DVD vorfinden. Aufgrund des Bug-Debakels von **Gothic 3** seinerzeit lassen wir aber Vorsicht walten und warten mit einer endgültigen Wertung ab, bis wir die Verkaufsversion in den Händen halten. Unsere Eindrücke zur momentanen Qualität des Spiels aus etwa 30 Stunden Spielzeit vermitteln wir Ihnen auf den folgenden Seiten, den finalen Test liefern wir in der kommenden Ausgabe nach. So können Sie sich unserer Meinung nach das beste Bild von **Arcania: Gothic 4** verschaffen, ohne sich darauf verlassen zu müssen, dass Jowood seine Versprechen zu eventuell noch auftretenden Fehlern hält.



IMPOSANT | Selbst in den unteren Erfahrungsstufen bemühen sich die Entwickler, beeindruckende Gegner auf Sie zu hetzen.



PRAKTISCH | Ausrufezeichen über den Köpfen der Charaktere zeigen an, wo es Arbeit gibt.

Die Last auf den Schultern des Entwicklers Spellbound Entertainment ist erdrückend. Denn am 12. Oktober soll das Studio in Zusammenarbeit mit dem Herausgeber Jowood den Nachfolger einer traditionsreichen Spieleserie in die Händlerregale stellen. Einen Nachfolger, der nicht nur die epische Geschichte der ersten drei Teile fortführt, sondern sich auch nahtlos in die komplexe Welt von **Gothic** eingliedert. Ein schweres Unterfangen, zumal Spellbound im Genre der Rollenspiele erst Fuß fassen muss. Bisher entwickelte die Kehler Schmiede Echtzeitstrategietitel wie **Desperados 2** (2006) und Taktik-Abenteuer wie **Robin Hood: Die Legende von Sherwood** (2002).

Wir konnten das Rollenspiel sehr lange und ausführlich daddeln. Gleich vorweg: Unsere (fast fertige) Version wies erstaunlich wenige Fehler auf. Verglichen mit dem bugverseuchten Vorgänger **Gothic 3** oder mit dessen katastrophalem Add-on **Götterdämmerung** ist das freilich eine Überraschung. Tatsächlich: Wir stellten keine Fehler fest, die Quests unspielbar gemacht oder uns gar am Spielfortschritt gehindert hätten. **Arcania** stürzt zwar noch gelegentlich ab, Animationen der Charaktere ruckeln und manch eine Textur fehlt – aber das sind Fehler, die sich relativ fix beheben lassen. Eine kleine Übersicht der Unstimmigkeiten samt unserer Einschätzung, ob die Entwickler sie bis zur Veröffentlichung ausbügeln können, finden Sie im Extrakasten auf Seite 29.

SELTENER LICHTBLICK | Im Gegensatz zu diesem Bild, funktioniert die Gestik der Charaktere in unserer Version selten.

Dass das Abenteuer im Großen und Ganzen auf Anhieb funktioniert, verdankt **Gothic 4** vor allem seiner schlauchförmigen Spielwelt. Die Insel Argaan, auf der unser namenloser Held seine Abenteuer bestreitet, ist im Gegensatz zum Königreich Myrtana (**Gothic 3**) oder der Insel Khorinis (**Gothic 2**) nicht in alle Richtungen offen. Vielmehr teilt sie sich in einzelne, in sich geschlossene Abschnitte. Das müssen Sie sich so vorstellen: Das Abenteuer unseres Helden beginnt (nach dem Tutorial) auf einer Fläche von Argaan, die in etwa einem Sechzehntel der gesamten Insel entspricht. In den nächsten Bereich der Insel gelangt der Namenlose nur über eine einzige Brücke, denn andere Wege gibt es dank natürlicher Grenzen wie Meer oder Berge nicht. Jene Brücke ist zunächst gesperrt. Erst wenn der Protagonist in der Handlung voranschreitet, kann er sie überqueren.

Im nächsten Bereich der Insel, also nach der Brücke, verhält es sich genauso: Wir erledigen Quests und folgen der Haupthandlung, bis wir schließlich einen weiteren – bis dato gesperrten – Bereich betreten dürfen. Und dort beginnt das ganze Spielchen von vorne. Zwar sind die jeweiligen Gebiete nicht voneinander getrennt (etwa durch Ladezeiten), aber sie funktionieren weitgehend als einzelne Levels. So gibt es in **Gothic 4** kaum Quests, die den Helden

ZAHLEN & FAKTEN

ÜBER DIE VORSCHAU:

- Fast fertige, komplett spielbare Version von **Arcania: Gothic 4**
- Zwei Redakteure
- Etwa 40 Stunden Spielzeit
- Selbst erstellte Screenshots und Videos

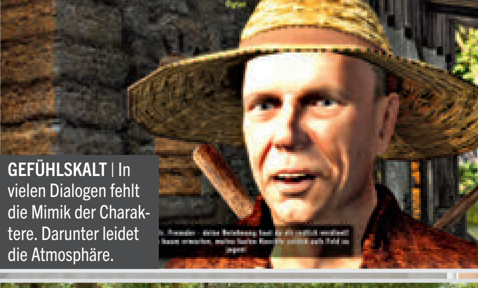
ÜBER DAS SPIEL:

- Neuer, immer noch namenloser Held, Schafhirte von Beruf
- Liebesgeschichte zu Spielbeginn
- Der alte Held tritt im Spiel als König des Fantasy-Reichs auf.
- Eine kleine Startinsel (Feshyr), danach ein großes Eiland (Argaan)
- Der Spieler kann für alle Fraktionen Aufträge erledigen.
- Orks sind nicht nur Feinde, sondern auch Quest-Geber
- Flottes und vereinfachtes Kampfsystem
- Direkte Verteilung der Talentpunkte, keine Lehrer mehr
- Zuschaltbare Komfortfunktionen wie Minimap oder Quest-Ziele
- Charaktere aus den ersten drei **Gothic**-Teilen sind dabei
- Über 100 verschiedene Ausrüstungsgegenstände
- Mehr als 30 Monster/Feinde
- Erneut drei Magieschulen
- Originalsprecher aus den Vorgängern

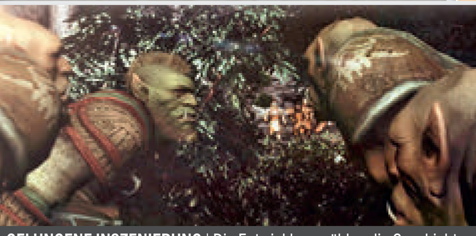
AUF DEM PRÜFSTAND: DIE VERSPRECHEN DER ENTWICKLER

Im Vorfeld prahlen Entwickler gerne mit geplanten Inhalten ihrer Spiele. Wir verraten Ihnen, welche Ankündigungen für Arcania nun wahr wurden und welche nicht:

SO WAR ES VERSPROCHEN	SO IST ES TATSÄCHLICH
Mimik der Charaktere	
Für unsere Vorschau in Ausgabe 08/10 besuchte uns Jowood mit einer Version von **Arcania**. Dort fehlte die Mimik der Charaktere komplett, da sie angeblich erst noch eingefügt werden sollte.	In der vorliegenden Version von **Arcania** fehlen die Gesichtsanimationen der Charaktere teilweise komplett. Ob diese bis zum Release noch implementiert werden, ist fraglich.
Spielwelt	
Kurz nach der Ankündigung von **Arcania** versprach Spellbound, dass die Spielwelt genauso groß und offen bleibt, wie man es aus dem Vorgänger kennt.	Die große Hauptinsel, die etwa 90 Prozent der Spielwelt ausmacht, ist in Zonen eingeteilt, die man nach und nach freispielt. Das Eiland fällt deutlich kleiner aus als die Welt von **Gothic 3**.
Verbessern der Talente	
Wer eine Fähigkeit oft benutzt, verbessert diese dadurch, sodass Sie einen Bogen zum Beispiel ruhiger halten. Das kündigte Spellbound vergangenes Jahr an.	Talente verbessern Sie, indem Sie verdiente Fähigkeitenpunkte investieren. Sollten die Skills sich durch häufiges Anwenden verändern, fällt dies unspürbar gering aus.
Schnellreisesystem	
Damit Sie nicht stundenlang durch die Spielwelt marschieren müssen, plante Spellbound ein Teleportersystem, mit dem Sie schnell von einem Ort zum nächsten gelangen.	Das versprochene Teleportersystem haben die Entwickler umgesetzt. Jedoch dürfen Sie stets nur zwischen zwei bestimmten Punkten hin- und herreisen, es gibt keine freie Wahlmöglichkeit.
Geschichte und Konsequenzen von Handlungen	
Arcania soll Sie laut Entwickler mit einer spannenden, wendungsreichen Geschichte am Ball halten, die durch Ihre Entscheidungen beeinflusst wird – es erwarten Sie teils harte Konsequenzen.	Die Story von **Arcania** kommt erst langsam in Fahrt, bleibt aber nachvollziehbar. Die Quests ziehen jedoch kaum Folgen nach sich und münden meist in ein gleiches Ende. Hier hätten wir uns gravierendere Konsequenzen von Entscheidungen gewünscht.
Wetter und Tageszeit veränderbar	
Ein mächtiges System, das neue Taktiken eröffnet: Per Zauber dürfen Sie Wetter und Tageszeit nach Lust und Laune beeinflussen, um sich Vorteile zu verschaffen.	Die Idee dieses mächtigen Zaubers musste wohl aus Balancing-Gründen sterben. Zwar sind Wetter und Tageszeit nach wie vor dynamisch, allerdings nicht beeinflussbar.


GEFÜHLSKALT | In vielen Dialogen fehlt die Mimik der Charaktere. Darunter leidet die Atmosphäre.


HÜBSCH | Die Spielwelt sieht toll aus, ist aber nicht so groß und offen wie angekündigt.


GELUNGENE INSZENIERUNG | Die Entwickler erzählen die Geschichte in vorgerenderten Zwischensequenzen.

über mehrere Gebiete führen. Ebenso fehlt jeglicher Anreiz, ein zweites Mal in eine bereits besuchte Gegend zurückzukehren. Dieses „Ein Gebiet nach dem anderen“-Schema nimmt dem Spieler das Gefühl, eine große, weitläufige Welt zu erforschen. Ein wichtiges Markenzeichen der Serie geht dadurch verloren; der Spielablauf erinnert eher an **Drakensang** oder **Dragon Age** als an ein **Gothic**.

Dafür finden sich auch Einsteiger problemlos zurecht. Kenner der Reihe erinnern sich vielleicht an den holprigen Anfang von Teil 3. Der damalige Entwickler Piranha Bytes überließ den Spieler nach einem Einstiegskampf weitgehend sich selbst. Spellbound Entertainment, der neue Entwickler, nimmt ihn hingegen bei der Hand und schleust ihn durch eine Tutorial-Insel, die gleichzeitig den sanften Einstieg in die Geschichte markiert.

Jene Geschichte beginnt wie folgt: Der neue Namenlose möchte sich für den Tod seiner schwangeren Verlobten an König Rhobar dem III. rächen. König Rhobar ist kein Geringerer als der Protagonist der ersten drei Serienteile. Warum sich der einst strahlende Held in einen finsteren und verhassten Herrscher über das **Gothic**-Universum verwandelte und warum seine Truppen ganze Dörfer (auch die Heimat des Protagonisten) in Schutt und Asche legen, deutet das Intro von **Arcania** nur vage an. Erst nach und nach gehen Sie der Ursache auf den Grund.

Viele Spieler der Vorgänger konnten mit der Freiheit, die die **Gothic**-Serie einem bis dato bot, nicht umgehen. Zu undurchsichtig sei der Handlungsfaden gewesen, zu schnell habe man sich in der Fülle der Nebenquests verloren, so die weit verbreitete Meinung. Auch hier geht Spellbound einen neuen Weg und reduziert die Zahl der optionalen Aufgaben auf ein Minimum. Nur hin und wieder bittet ein Nichtspielercharakter den Helden um Hilfe, um etwa ein paar Riesenkäfer zu erlegen oder ein Lager von Goblins zu befreien. So haben auch Rollenspiel-Neulinge das eigentliche Ziel, die Rache am König Rhobar, stets vor Augen. **Gothic**-Veteranen wer-


ALIBI | Die Entwickler haben zwar **Gothic**-typisch Beschäftigungen wie Lesen, Schmieden oder Kochen eingebaut, jedoch haben diese keinerlei Auswirkung.


TAKTIK | Selten treffen Sie auf Gegner, die eine bestimmte Strategie im Kampf verlangen. Dieser Sumpfhai etwa taucht nach ein paar Treffern ab und attackiert Sie dann aus dem Untergrund.



URZEITECHSE | Obwohl sie anders aussehen, haben sich die Scavenger in **Arcania** sonst nicht verändert.



ATMOSPHÄRE | Die Spielwelt von **Arcania** wirkt teilweise unglaubwürdig. Dieses Schlachtfeld zum Beispiel finden Sie inmitten eines dichten Waldes, ohne weitere Spuren im Umfeld.

den sich aber unterfordert fühlen. Der nächste Satz mag dramatisch klingen, aber: Keine Stelle des Spiels ließ uns richtig in die Spielwelt versinken. Die Atmosphäre des Abenteuers ist zwar nett, die von der Serie gewohnte Tiefe vermissen wir aber fast durchgehend.

Diese Vereinfachung des Spielprinzips zieht sich auch durch das neue Kampfsystem. Im Vergleich zu früheren Serienteilen gestalten sich die Scharmützel sehr einfach und vor allem flott. Mit der linken Maustaste verdrischt man den Gegner, mit der rechten blockt man seine Angriffe oder weicht (bei zusätzlich gedrückter Richtungstaste) mit einer Seit- oder Rückwärtsrolle den Attacken der Feinde aus. Das große Aber zeigt sich erst nach einiger Spielzeit: Die Kämpfe arten in simples Dauergeklicke aus, Taktik ist höchst selten nötig. Nur sehr große Mengen von Widersachern oder bestimmte Boss-Gegner erfordern vom Spieler eine durchdachte Vorgehensweise, alle anderen Kämpfe präsentieren sich recht belanglos. Fairerweise müssen wir erwähnen, dass wir unsere Version bisher nur in den Schwierigkeitsgraden „normal“ und „schwer“ spielten. Der härteste Grad heißt „Gothic“, aber aufgrund des knappen Zeitfensters konnten wir ihn noch nicht ausführlich testen.

Überhaupt erinnert das Kampfsystem an Action-Rollenspiele wie **Diablo** oder **Titan Quest**. Deren simples „Klicken und Heiltränke schlucken“-Prinzip stößt bei Gelegenheitsspielern sicher auf Gegenliebe, erfahrene Abenteurer dürften sich von **Arcania** unterfordert fühlen.



GEMEIN | Erst wenn Sie auf mehrere Feinde gleichzeitig treffen, geraten Sie eventuell in Bedrängnis, da die Kerle Sie dann umzingeln.



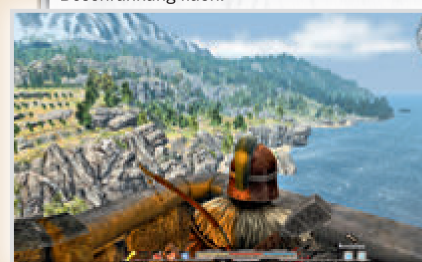
WIE VIEL GOTHIC IST NOCH ÜBRIG?

Die Gothic-Schöpfer Piranha Bytes haben ihrer Reihe einen ganz eigenen Stempel aufgedrückt. Ob Arcania: Gothic 4 diese Charakteristika erfüllt?

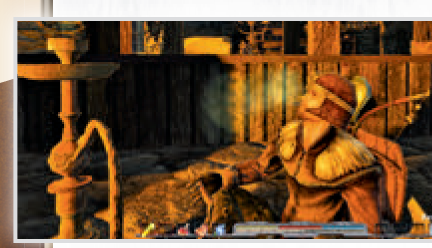
ALTE BEKANNTE: In **Arcania** treffen Sie auf allerlei Charaktere aus den Vorgängerspielen – ob Diego, Gorn oder Milten. Diese sehen ein wenig anders aus, erfüllen aber den wichtigen Zweck des Wiedererkennungswertes.

SCHWIERIGKEITSGRAD: **Gothic** war immer ein Rollenspiel mit hohem Frustfaktor. Ein Schritt in ein falsches Gebiet und Ihre Spielfigur segnete das Zeitliche. **Arcania** fällt deutlich einfacher aus. Geübte Spieler scheitern im Verlauf des Abenteuers eher selten. Optional dürfen Sie im „**Gothic**-Modus“ spielen, wenn Sie eine Herausforderung suchen.

SPIELWELT: Die Spielwelt von **Gothic** war immer offen und zuletzt in **Gothic 3** riesig groß. **Arcanias** Abenteuer spielt auf zwei Inseln: einem Tutorialgebiet und dem Hauptteiland. Letztgenanntes bietet verschiedene Vegetationen und mehrere Städte. Aber: Spellbound unterteilt **Arcania** in Levels. Denn mit voranschreitender Story erschließen Sie immer neue Gebiete der Insel. Völlig freies Erkunden fällt aufgrund dieser Beschränkung flach.



CHARAKTERENTWICKLUNG: Bisher waren Lehrpunkte und Lehrmeister nötig, um seinen Charakter auszubauen. In **Arcania** investieren Sie lediglich pro Level-Aufstieg drei Skill-Punkte in Ihre Fähigkeiten.



RAUE, REALISTISCHE CHARAKTERE: Fiese Typen, Schimpfworte, Gewalt – das zeichnete **Gothic** bisher aus. Auch Spellbound versucht sich daran, schafft es aber nicht immer. Das allgegenwärtige Sumpfkraut bleibt **Arcania** als Droge Nummer 1 jedoch erhalten.

FÄHIGKEITEN UND ZAUBER IM DETAIL

In Sachen Charakterentwicklung geht Spellbound weg vom traditionellen Gothic-Rezept:

In den früheren **Gothic**-Teilen verdienten Sie sich bei einem Stufenanstieg sogenannte Lernpunkte. Diese investierten Sie dann bei einem Lehrmeister zusammen mit genug Barem in neue Fähigkeiten. **Arcania** geht da konventionellere Wege. Hier bekommen Sie einfach drei Skill-Punkte in Ihre Kasse, wenn Ihr Held die nächste Erfahrungsstufe erreicht. Diese packen Sie in einem simplen Menü in Ihre Fähigkeiten und schalten damit zum Beispiel neue Schlagarten, Zauber oder Sonstiges frei. Außerdem erhöhen sich dadurch Ihre Lebensenergie und Ihr Mana. Die Zeit, bis sich Ausdauer, Health und Magiekraft regenerieren, verkürzt sich dagegen. Echten **Gothic**-Fans stößt dieses System sicher sauer auf, für Neueinsteiger fällt es aber erfreulich simpel und leicht durchschaubar aus.

KAMPFFÄHIGKEITEN
Mithilfe dieser drei Kategorien steigern Sie nach und nach die Lebensenergie und Ausdauer Ihres Helden. Außerdem wird Ihr Repertoire an den jeweiligen hervorgehobenen Punkten durch neue Schlagarten oder Kombos aufgestockt. Wer als Kämpfer spielen möchte, sollte sich hierauf konzentrieren.

SCHLEICHEN
Heimlichkeit ermöglicht Ihrem Helden zum einen das Schleichen. Es wirkt sich aber zum anderen auch auf Ihre Fernkampffähigkeiten aus, da Sie zum Beispiel den Skill „Hinterhalt" freischalten können, sodass Pfeile gegen Gegner, welche Sie nicht bemerkt haben, mehr Schaden verursachen.

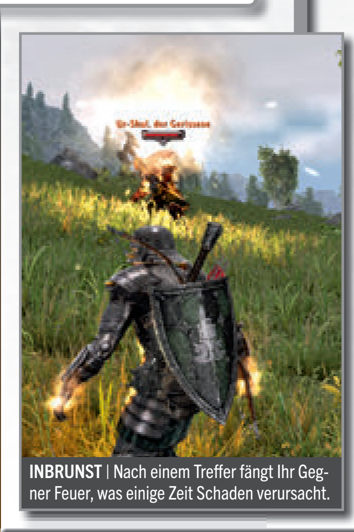
FERNKAMPFFÄHIGKEIT
Über die Präzisionsleiste bestimmen Sie, wie gut Ihr Held mit Pfeil und Bogen oder Armbrust umgeht, wobei auch Heimlichkeit hier mit hineinspielt. Wenn Sie genug Punkte investieren, bekommen Sie zum Beispiel eine Zoom-Funktion spendiert oder können mit ruhiger Hand zielen.

ZAUBERFÄHIGKEITEN
Wenn Sie hier Ihre Punkte investieren, erhöht dies den Manawert Ihres Helden sowie die Regenerationsfähigkeit der Magiekraft. Drei verschiedene Zaubergattungen gibt es, da Ihre Gegner verschiedenste Resistenzen aufweisen.

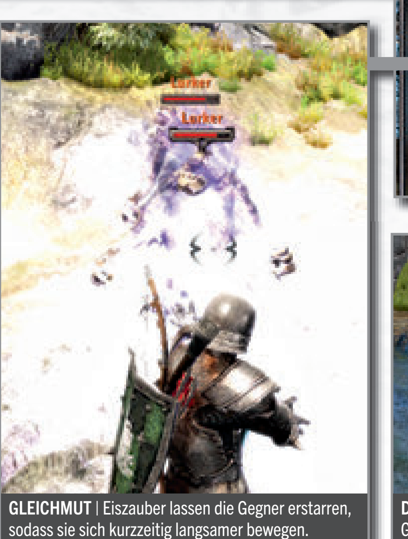
Inbrunst: Hier steht das Element Feuer im Vordergrund. Bei einem Treffer stehen Ihre Gegner in Flammen, was weiteren Schaden verursacht.

Gleichmut: Eis bestimmt die Zauber. Durch die Kälte frieren die Gegner kurz ein und werden dadurch verlangsamt.

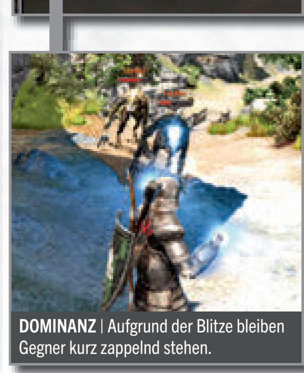
Dominanz: Damit beherrschen Sie die Naturgewalt Blitz. Diese Zauber lassen Ihre Gegner kurzzeitig erstarren.



INBRUNST | Nach einem Treffer fängt Ihr Gegner Feuer, was einige Zeit Schaden verursacht.



GLEICHMUT | Eiszauber lassen die Gegner erstarren, sodass sie sich kurzzeitig langsamer bewegen.



DOMINANZ | Aufgrund der Blitze bleiben Gegner kurz zappelnd stehen.

Der Fernkampf spielt sich anders. Hier schießt der Protagonist mit seinem Bogen oder seiner Armbrust auf den Gegner. Da das Fadenkreuz zu Beginn des Spiels leicht wackelt und man auch nicht an den Widersacher heranzoomen kann, bietet das Ganze etwas mehr Anspruch. Sobald man aber die beiden Talente freischaltet (sprich: sobald man zoomen kann und das Fadenkreuz auch stillsteht), bietet auch der Fernkampf nichts Ungewöhnliches. Lediglich das Magiesystem konnten wir noch nicht vollständig ausprobieren. Die ersten Eindrücke finden Sie im Extrakasten über diesen Zeilen.

Gespräche und Dialoge präsentieren sich jedoch auf hohem Niveau. Die meisten Sprecher klingen glaubwürdig, sowohl der raue Unterton als auch der Witz der früheren Serienteile kommt deutlich rüber. Die Figuren des **Gothic**-Universums schimpfen, lachen, witzeln, sticheln und drohen einem, man kauft ihnen in den meisten Fällen ihre Eigenständigkeit ab. Was uns jedoch auffiel: Viele Gespräche verlaufen noch nicht lippensynchron. Auch die Animationen der Gesichtszüge bleiben starr, obwohl der Herausgeber Jowood uns noch vor zwei Ausgaben versprochen hat, alle Charaktere mit passender Mimik auszustatten. Ebenfalls störend: Bestimmte Schlüsselfiguren gibt es doppelt (siehe Kasten auf der Seite 29). Wenn die Entwickler das bis zur Veröffentlichung korrigieren könnten, würde das der Atmosphäre des Abenteuers gut tun.

Bei vielen Rollenspielen sind Höhlen und Verliese ein notwendiges Übel, das den Protagonisten aus der hellen, großen Welt herausreißt und ihn in die dunkle Enge voller Monster führt. Glücklicherweise leisten die **Arcania**-Macher hier einen guten Job. Denn die leicht verzweigten Höhlensysteme aus unseren Argaan-Ausflügen überzeugen uns mit ihrem cleveren Aufbau. Beispiel: Der Bruder des Barons des Städtchens Stewark (siehe Kasten auf den Seiten 30/31) schickt uns in eine Höhle auf die Suche nach einem seiner Kämpfer. Bei vielen Rollenspielen würde unser Held tief in diese Höhle vordringen, dabei etliche Monster vermöbeln,



HARTER BROCKEN | Im späteren Spielverlauf treffen Sie auf stärkere Gegner, etwa solche Golems.



DEN KENN ICH DOCH | Neben Diego treffen Sie auch auf Gorm, Milten, Lester und andere bekannte Charaktere.

den verwundeten Kämpfer finden und anschließend den ganzen Weg durch die Höhle zurück zum Ausgang latschen. In **Arcania** findet der Held stattdessen stets einen anderen Ausgang, der praktischerweise sogar oft näher am Auftraggeber liegt als der Höhleneingang. Das spart unnötige Laufarbeit.

Die Spielwelt hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits spaziert der Held durch wunderschöne Wälder, überquert tiefe Schluchten, trampelt durch die liebevoll bepflanzten Felder der örtlichen Bauern oder jagt dessen Hühnern hinterher. Grafisch überzeugt die Umgebung also – zumindest ihr „unbeweglicher Teil“. Der „bewegliche Teil“ – sprich: Nichtspielercharaktere und Gegner – ist weniger detailliert. Die Gesichter vieler Figuren sehen künstlich und leblos aus, vor allem die der weiblichen Charaktere. Fast alle Animationen wirken „abgehackt“, sie gehen nicht flüssig ineinander über. Auf weitere Entfernung sehen sogar die gewöhnlichen Laufanimationen wie eine Diashow aus. Nicht weil das Spiel ruckeln würde, sondern weil es weiter entfernte Objekte viel zu früh in ihrer Animationsqualität reduziert.

Auch nehmen die Figuren den Helden kaum wahr. In **Gothic 1** bis **3** war es schwierig, ein fremdes Haus zu betreten oder dort gar etwas zu entwenden. Die Hausbesitzer verjagten den Eindringling schon nach kurzer Zeit oder riefen sogar die Wachen. In **Arcania** hingegen konnte unser Protagonist jederzeit in eine fremde Hütte gehen und dort etwa vom Tisch des Hausbesitzers essen, sich in dessen Bett wälzen oder dessen Truhen ausräumen. Sogar dann, wenn jener Besitzer sich samt Frau und Knecht im Haus aufhielt! Das ist höchst realitäts- und **Gothic**-fremd, ja gar fast grotesk – etwa dann, wenn man die Truhen eines Händlers in dessen Anwesenheit knackt, um ihm anschließend das gestohlene Gut zu verkaufen.

Und wer Schweine oder Hühner eines Bauers erlegt, kassiert höchstens eine Rüge. Weitere Konsequenzen bleiben aus. Ebenso kann man keine Spielfigur einfach so angreifen. Schwertschläge gehen ins Leere, Pfeile bleiben zwar im Körper stecken, verschwinden jedoch nach einiger Zeit, ohne Schaden zu verursachen. Die Figuren reagieren nur dann auf Angriffe unseres Helden, wenn das Spiel es vorsieht.

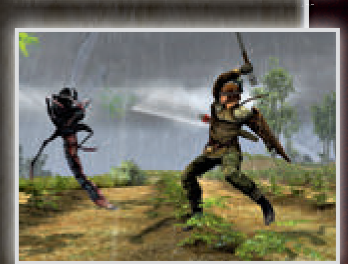
ARCANIA IN DER BUG-ANALYSE

Um die Qualität von Arcania: Gothic 4 steht es besser als seinerzeit bei Gothic 3. Welche Fehler noch auftreten und wie wahrscheinlich es ist, dass sie behoben werden, zeigen wir Ihnen hier.

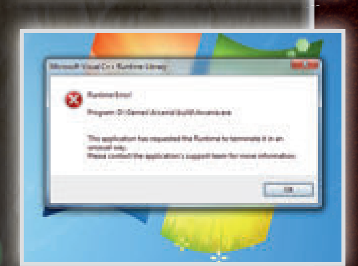
Fehlende Texturen: Hin und wieder fehlen an Gebäuden die Texturen (siehe Screenshot), sodass die Orientierung schwerfällt. Ob dies mit der Grafikkarte zusammenhängt, wissen wir nicht. Dieser Fehler sollte aber leicht per Patch zu beheben sein, da Neuladen des Speicherstandes oft Abhilfe schafft.



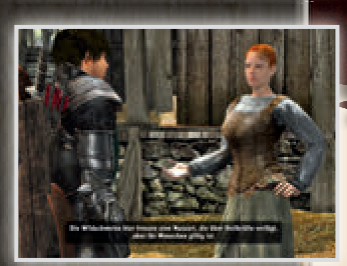
Seltsame Animationen: In den Kämpfen scheint der Held manchmal Knochen aus Gummi zu haben, denn er verbiegt seinen Leib enorm. Hier haben die Designer schlampig gearbeitet. Da es sich nur um einen Schönheitsfehler handelt, beeinträchtigt er den Spielspaß allerdings nicht.



Abstürze: Selten, aber vorhanden: **Arcania: Gothic 4** wirft Sie ab und zu auf den Windows-Desktop zurück. Diese Fehler sollten ganz oben auf Jowoods To-do-Liste stehen. Wir gehen stark davon aus, dass die Entwickler versuchen, diese Probleme bis zum Verkaufsstart in den Griff zu bekommen.



Teleport innerhalb von Dialogen: Wenn Sie einen NPC ansprechen und nicht an der „richtigen“ Stelle stehen, versetzt das Spiel Ihren Helden für den Dialog automatisch. Diese Starrheit nervt, es wäre aber mit großem Aufwand verbunden, wenn die Entwickler dies noch ändern wollten.



Grafikfehler – doppelte Frisuren: Genau wie die Texturen der Gebäude haben auch die Haare der Charaktere ihre Macken. Diese erscheinen in mancher Szene doppelt, sodass eine geisterhafte Haarpracht auf den Köpfen wächst. Ebenfalls nur ein optischer Makel, der sicher leicht zu beheben ist.



Geklonte NPCs: Beim Charakter-Design waren die Entwickler faul. In der Spielwelt laufen viele Typen herum, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen – teilweise sogar wichtige Charaktere. Da die Entwickler den Aufwand individueller Gestaltung bisher scheuten, ändert sich dies wahrscheinlich nicht mehr.

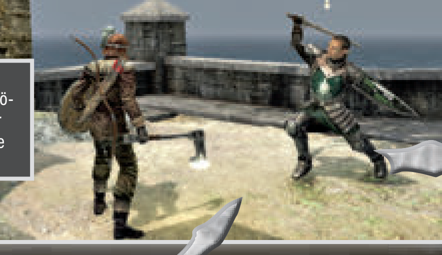


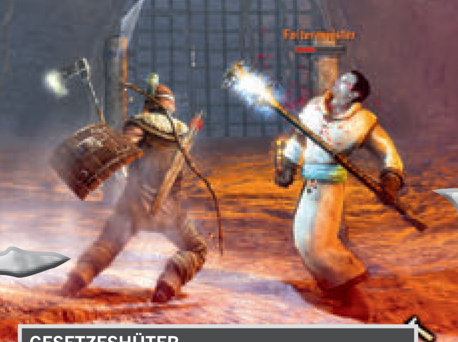
Erklärung: Anhand unserer Grafik erkennen Sie, für wie wahrscheinlich wir es halten, dass die Entwickler die jeweiligen Fehler noch beheben. Grün steht dabei für „problemlos zu beheben“, Gelb bedeutet „eventuell noch schaffbar“ und bei Rot halten wir es für „unmöglich bis zum Release zu beheben“.

VERZWEIGTE QUESTS – EIN BEISPIEL

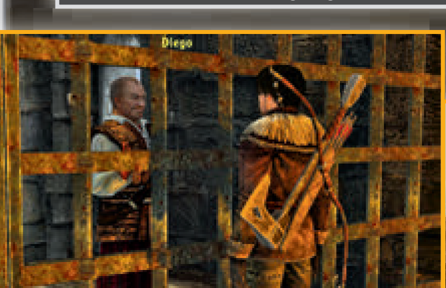
Einige Hauptquests lassen sich auf mehrere Arten lösen. Wir zeigen Ihnen ein Beispiel.

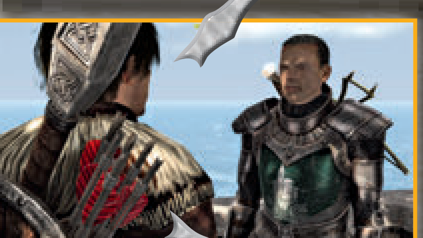
LANG LEBE DER BARON!
Wenn Sie zum Baron halten, greift Winstan Sie an. Den Kerl vermöbeln Sie an dieser Stelle in der Geschichte spielend, woraufhin er Ihnen die Losung für das Rebellenlager sowie den Ort, an dem die Rebellen den Berater des Barons gefangen halten, verrät.





GESETZESHÜTER
Die Rebellen empfangen Sie nicht gerade freundlich, es folgen dutzende Kämpfe. Am Ende wartet der Foltermeister auf Sie, das letzte, aber schwer zu überwindende Hindernis, bevor Sie den Berater des Barons befreien.





AUSGANGSSITUATION
Wir möchten den Baron von Stewark um einen Passierschein bitten. Doch die Wache lässt uns nicht vorsprechen, solange der Berater des Barons verschwunden ist. Unser alter Freund Diego steht unter Verdacht, diesen getötet zu haben. Außerdem wollen Rebellen den Baron stürzen. Wir sollen zunächst mit einem Soldaten namens Winstan reden, der uns weiterhelfen könnte. Bei ihm entscheiden wir uns entweder für die Seite der Rebellen oder die des Barons.



EINE ECHTE HOFDAME
Nach einiger Sucharbeit treffen wir im Turm die Schwester des Barons. Liuven hat Beweise, dass der Baron mit dem verfluchten König Rhobar zusammenarbeitet. Sie hat sie aber aus Angst vor Verfolgung ins Meer geworfen. Vielleicht hat das Meer sie ans Ufer gespült.



VIVA LA REVOLUCIÓN!
Winstan erzählt uns von den Rebellen: Der Bruder des Barons, Hertan, sei deren Anführer. Auch Barons Schwester Liuven mache mit. Wir sollen uns in der Stadt umhören, wo Liuven sich versteckt. Ein Handwerker weist uns auf einen Turm mit zugenagelten Fenstern hin.

ARCANIA IM TECHNIK-CHECK

Die opulente Grafik von Spellbounds Rollenspiel zehrt an der Rechenleistung Ihres PCs? Wir geben Tipps, wie Sie mehr Leistung herausholen:

Nicht alle Grafikeinstellungen, die Ihnen **Arcania** anbietet, haben gravierenden Einfluss auf die Performance. Am meisten Leistung fressen die Einstellungen, die mit der Schattendarstellung zu tun haben und zwar in folgender, absteigender Reihenfolge: SSAO Qualität, Schatten Qualität, Dynamische Schatten und Schatten **1**. Außerdem hilft es enorm, Licht Qualität **2** und Welt Qualität **3** herunter zu regeln, falls die Bildwiederholrate zu niedrig ausfällt. Ebenso bringt es einen großen Leistungsschub, wenn Sie die Sichtweite **4** etwa auf 25 Prozent reduzieren, jedoch verliert Arcania so einiges seiner optischen Brillanz.

Fazit: Die Performance von **Arcania: Gothic 4** hängt zum größten Teil von der verbauten Grafikkarte ab. Selbst eine deutlich schnellere CPU bringt kaum einen spürbaren Leistungsgewinn.

Ein unverzeihlicher Kritikpunkt in unserer Version: das Inventar. Sämtliche Gegenstände landen zwar automatisch in Kategorien wie „Nahkampfwaffen“, „Ausrüstung“ oder „Essbares“, eine Sortierfunktion (etwa nach Schadensmenge, Waffengattung oder Zahl der wiederherstellbaren Gesundheitspunkte) fehlt. Ebenso wie die Vergleichsfunktion zwischen Gegenständen im Inventar und den angelegten Stücken (etwa bei Helmen, Ringen, Amuletten, Rüstungen und Waffen). Ferner vermissen wir beim Kauf und Verkauf von Gegenständen die Darstellung der gerade angelegten Teile. Liebe Entwickler, wenn ihr schon die **Gothic**-Serie so stark vereinfacht, warum tut ihr das nicht da, wo es naheliegend wäre: im Inventar? Zumal die aufgezählten Features bei anderen Rollenspielen seit Jahren zum Genre-Standard gehören! Unsere Hoffnung: Da all diese Funktionen keinen so hohen Arbeitsaufwand für die Entwickler darstellen, könnten sie vielleicht noch in die finale Version integriert werden. Gerade die angepeilte Zielgruppe der Rollenspieleinsteiger würde es sicher begrüßen.

Wie bereits vor zwei Ausgaben angekündigt, entfällt der Fraktionszwang in **Arcania**. Es gibt also keine Parteien im Spiel, denen man sich anschließen kann, um die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel zu erleben. Dafür kann man die eine oder andere Quest in **Arcania** auf verschiedene Arten lösen. Ein Beispiel finden Sie im Kasten oben. Diese Möglichkeiten haben keine gravierenden Auswirkungen auf die Handlung. Verglichen mit den Vorgängern sind sie geradezu minimalistisch, aber immerhin sorgen sie wenigstens ein bisschen für Abwechslung bei einem eventuellen zweiten Spieldurchlauf. Etwa an dieser Stelle: Um beim obersten Wassermagier im Sumpfgebiet vortreten zu dürfen, kann sich der Held von zwei anderen Figuren helfen lassen. Ein unter der Erde lebender Anhänger des Gottes Beliar will für seine Hilfe einen Strohhut. Klingt einfach, ist uns aber suspekt. Die über ihm hausende Alchemistin würde uns ebenfalls eine Audienz beim Was-



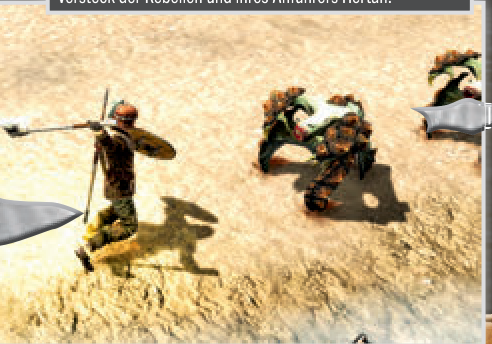
NOCH MEHR ARBEIT
Mermund, der Berater des Barons, freut sich über die Befreiung und gibt Ihnen direkt den nächsten Auftrag: Die Rebellen haben ihm wichtige Dokumente gestohlen, die Sie wiederbeschaffen sollen. Diego wird freigelassen, da es klar wird, dass er Mermund nicht getötet hat.

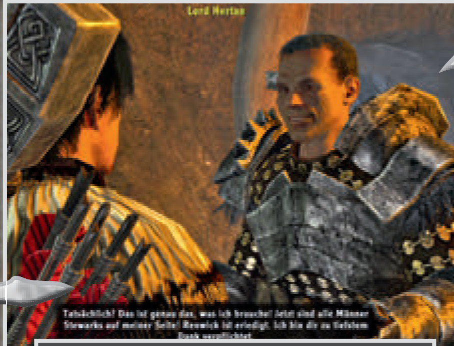
HAUPTQUARTIER
Im Stützpunkt der Rebellen (die Losung dafür haben Sie von Winstan bekommen) warten abermals etliche Gegner. Am Ende treten Sie Hertan gegenüber, dem Anführer der Rebellen und Bruder des Barons. Sobald er fällt, kehren Sie zum Baron zurück, um Ihre Belohung zu kassieren.



GENEHMIGUNG ERTEILT
Wenn Sie aufseiten des Barons spielen, schenkt er Ihnen während der Audienz einen Passierschein. Aufseiten Hertans erhalten Sie von diesem die Berechtigung. Somit dürfen Sie schließlich das Tor zum Silbersee durchqueren. Außerdem kassieren Sie noch eine neue, starke Rüstung (hier wählen Sie eine aus drei).

DAS GROSSE KRABBELN
Die Schatulle mit den belastenden Dokumenten findet sich tatsächlich am Meeresufer außerhalb des Städtchens Stewark. Ein paar Glibberviecher um das Päckchen erledigen wir mit gezielten Axthieben. Anschließend suchen wir das Versteck der Rebellen und ihres Anführers Hertan.





MACHTÜBERNAHME
Hertan freut sich über die Beweise gegen seinen Bruder. Der verfolgte Rebelle kehrt in die Stadt zurück, lässt den Baron samt dessen Berater Mermund in den Kerker werfen (Mermund war nicht getötet) und ergreift zusammen mit Liuven die Macht. Und er lässt Diego frei.

FAZIT

In die Hauptquests floss offensichtlich mehr Arbeit als in die Nebenmissionen. Aber: Obwohl die Jobs sich öfter verzweigen oder Wahlmöglichkeiten bieten, laufen sie stets auf ein und dasselbe Ziel hinaus. Hier wären gravierendere Konsequenzen wünschenswert, sodass Sie als Spieler mehr über Ihre Handlungen nachdenken müssten.

sermagier organisieren, wenn wir den Beliar-Anhänger unter ihr vertreiben. Da der Kerl ohnehin recht bösartig aussieht, entscheiden wir uns für die Dame. Sie schickt uns in eine alte Ruine, in der wir mithilfe eines ebenso alten Artefaktes das Wetter von „Sonne" auf „Regen" umstellen. Dadurch steht die Höhle des Beliar-Kerls fortan unter Wasser. Die Alchemistin lässt uns anschließend zu ihrem Chef durch. Beim zweiten Durchspielen würden wir uns hier für den anderen Weg entscheiden.

Die Nebenmissionen wirken hingegen einfallsloser. Da weichen die Entwickler selten vom altbekannten Schema „Gehe nach X und töte Y Monster" ab. Und sogar das vereinfachen sie fast schon ins Lächerliche: Als wir für eine Kräutersammlerin ein halbes Dutzend verdaute Nüsse aus den Mägen der herumlaufenden Wildschweine besorgen müssen, landen diese Nüsse automatisch (!) in unserem Inventar, sobald wir das jeweilige Tier erlegt haben. Wir können den Leichnam zwar nachträglich plündern (um etwa Fleisch oder Zähne des Viechs zu erbeuten), müssen es aber der Quest wegen nicht mehr. Sehr seltsam!

Unser Eindruck von der fast fertigen Version von **Arcania** bestätigt unsere Befürchtungen aus der Ausgabe 8/2010: Das Rollenspiel verliert stark an Komplexität und Tiefe. Es wendet sich an Anfänger und Gelegenheitsabenteurer, denn fast alle anspruchsvollen Elemente der Serie gehen ersatzlos flöten. **Arcania** ist kein schlechtes Spiel, aber es ist eben kein **Gothic** mehr. Und zum Teil auch kein Rollenspiel, denn dafür ist es zu seicht. Vielmehr wirkt der Titel wie eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure. Offenbar sind der Entwickler Spellbound Entertainment und der Herausgeber Jowood nicht bereit, das **Gothic**-Universum konsequent auszubauen. Stattdessen gehen sie auf Nummer sicher und vermeiden alles, was in irgendeiner Weise komplex und somit fehleranfällig ist. Nach dem Bug-Debakel um **Gothic 3** ist das zwar verständlich, der traditionsreichen Serie tut das aber nicht gut. ❑

GOTHIC LIGHT? DIE HILFEFUNKTIONEN

In Sachen Bedienkomfort und Einsteigerfreundlichkeit glänzte die Gothic-Reihe bisher nie. Spellbound ändert dies nun und versucht einen Spagat:



Auf Minimap, Questmarker, Schadensanzeigen und all solche Dinge verzichtete **Gothic** bisher, bot vielmehr ein komplexes Rollenspiel, in das man sich hineinfuchsen musste. **Arcania** dagegen erleichtert Ihnen das Leben auf Wunsch: Minimap und Questmarkierungen **1** helfen bei der Orientierung. Gegner-, Schadens- und Lebensanzeigen **2** erleichtern die Kämpfe ungemein. Wer sich in der Alchemie versuchen möchte, darf sich bei der Suche nach wichtigen Pflanzen helfen lassen: Ein Leuchten macht das Grünzeug leichter erkennbar **3**. All diese Hilfen geben die Entwickler jedoch nicht vor, sondern bieten sie optional an. Wer sein altbekanntes, störrisches **Gothic** haben möchte, schaltet all diese Punkte einfach aus. Genauso gestaltet sich der Schwierigkeitsgrad **4**. Erst auf „Gothic" stellt **Arcania** eine Herausforderung dar, die restlichen Schwierigkeitsgrade (gerade leicht und normal) fallen gemäßigter, teils zu leicht aus, sodass auch Neueinsteiger Spaß mit dem Rollenspiel haben.

DINGE, DIE UNS AN ARCANIA GEFALLEN

Zwei Redakteure haben Arcania: Gothic 4 zusammengenommen etwa 40 Stunden gespielt. Hier verraten wir Ihnen, was uns an dem Rollenspiel gefällt:



ABWECHSLUNGSREICHES HÖHLEN-DESIGN



Die Dungeons in **Arcania** sind nicht wie so oft ein Schlauch mit nur einem Eingang. In den meisten Fällen haben die Entwickler die Höhlen so entworfen, dass sich zwischen Ein- und Ausgang ein kreisförmiger Dungeon windet, den Sie erkunden dürfen. So rennen Sie nicht ständig durch bekannte Gänge und Stollen.



WIEDERERKENNUNGSWERT

Die **Gothic**-Reihe bietet einige Charaktere, die bisher in jedem Teil auftauchten und eine tragende Rolle spielten. Manche von ihnen sind auch in **Arcania** wieder wichtig, sodass die **Gothic**-Wurzeln deutlich erkennbar sind.

GUT GESTALTETE SPIELWELT

Abwechslungsreich und hübsch gestalten die Entwickler die Spielwelt. Ob europäischer Wald, schlammiger Sumpf, Ritterburgen oder kleine Siedlungen: Auf Argaan gibt es viel zu entdecken.



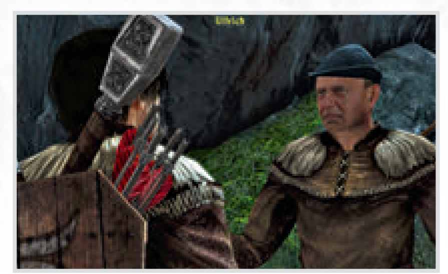
ERFREULICH WENIGE BUGS

Woran **Gothic 3** scheiterte, scheint **Arcania** zu meistern. Zwar treten hier und da noch Fehler auf, diese fallen aber nicht so gravierend aus wie von vielen befürchtet. Außerdem sollten sich die meisten leicht beheben lassen. Totalausfälle wie defekte Speicherstände oder Ähnliches gibt es nicht.



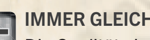
VERTONUNG

Bis auf wenige Ausnahmen überzeugt die Sprachausgabe und wartet sogar mit dem einen oder anderen bekannten Sprecher auf.



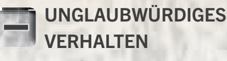
DINGE, DIE UNS AN ARCANIA STÖREN

Trotz all der lobenswerten Punkte gibt es auch etliche Stellen, an denen uns das Rollenspiel nervt. Welche das sind, erfahren Sie hier:



IMMER GLEICHES QUEST-DESIGN

Die Qualität eines Rollenspiels steht und fällt mit den Aufgaben, die Sie darin erledigen müssen. Hier hapert es bei **Arcania**. Meist schicken die NPCs Sie auf typische Hol- und Töte-Quests. Ein wenig mehr Abwechslung und Anspruch hätte den Jobs gut getan.



UNGLAUBWÜRDIGES VERHALTEN



Die Charaktere in der Welt agieren nicht immer realistisch. Gerade wenn Sie die NPCs bestehlen, stört dies niemanden. In den alten **Gothic**-Teilen bestrafte man Sie meist mit dem Tod, hier ignoriert man Ihre kriminellen Aktivitäten einfach.



SCHLECHTES BALANCING

Der größte Kritikpunkt im Spielverlauf: Je höher Sie im Erfahrungslevel steigen, desto übermächtiger wird Ihr Held – gerade wenn Sie sich auf ein Fähigkeitengebiet spezialisieren. So stellen selbst starke Gegner später keine Gefahr mehr dar und landen teilweise nicht einen Treffer gegen Sie.



LINEARITÄT

Die Spielwelt von **Arcania** ist in Zonen, vergleichbar mit Levels, eingeteilt, die im Fortschritt der Story geöffnet werden. Dadurch erscheint das Spiel linearer als seine Vorgänger, da man sich zu wenig in der Welt verlieren kann.

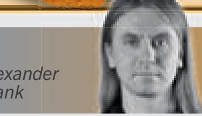


ZU SIMPLES HANDWERK

Das Crafting-System von **Arcania** fällt lächerlich simpel aus. Sobald Sie ein Rezept und die nötigen Zutaten haben, öffnen Sie ein Menü und klicken auf „Herstellen". Kein Lehrmeister, kein Amboss oder Ähnliches ist nötig. Die Komplexität der **Gothic**-Reihe fehlt hier.



„Ein brauchbares Rollenspiel, aber ein Gothic ist es leider nicht mehr."



Alexander Frank

Was habe ich mich auf die Fortsetzung der **Gothic**-Reihe gefreut! Nach der Ankündigung des Spiels fieberte ich dem Rollenspiel so stark entgegen wie manch anderer seinem Führerschein, seinem ersten Gehalt oder seiner Scheidung. Die Version, die uns vorliegt, ist jedoch ein **Gothic Ultra Light**, das höchstens noch durch die Charaktere wie Diego, Gorm oder Milten an die Serie erinnert. Es gibt keine echten Fraktionen mehr, ich muss keine schwerwiegenden Entscheidungen treffen, ich darf direkt vor der Nase anderer Figuren ihr Hab und Gut stehlen und das Level-System birgt allerlei passive Boni, dafür aber wenige echte Talente. Das alles ist für mich kein **Gothic** mehr und auch für ein gewöhnliches Rollenspiel ist mir das Abenteuer etwas zu unspektakulär. Es ist zwar gut, liegt aber weit hinter meinen Erwartungen zurück. Vereinfachung und leichter Einstieg hin oder her, aber, liebe Leute von Jowood und Spellbound, muss das Spiel denn dermaßen „casual" ausfallen?

EINDRUCK **GUT**

„Ein solides Rollenspiel? Ja, definitiv. Ein neues Gothic? Ganz sicher nicht."

Sebastian Weber

Nach **Gothic 3** war ich skeptisch, ob Jowood die Reihe weiterführen sollte, gerade mit einem so rollenspielunerfahrenen Team wie Spellbound. Das Ergebnis der Zusammenarbeit liegt nun vor und ist ohne Frage ein brauchbares Rollenspiel geworden. Aber ein **Gothic**? Für mich nicht. Dafür fehlen einfach zu viele Dinge, welche die sperrige Reihe ausgemacht haben. Das gewohnte Skill-System ist verschwunden, die große und offene Welt in ein Korsett gezwängt und der normale Schwierigkeitsgrad ist viel zu leicht. Natürlich sind allerlei bekannte Gesichter in der Geschichte vertreten und man darf auf all die Hilfen und Komforteinstellungen auf Wunsch verzichten, dennoch hat **Arcania** den Titel **Gothic** meiner Meinung nach nicht verdient, denn dieser schürt nur falsche Erwartungen. **Arcania** macht Spaß, auch wenn es Kritikpunkte in Hülle und Fülle gibt, aber als Fan der Piranha-Bytes-Spiele greife ich lieber weiterhin zu **Risen**.

EINDRUCK **GUT**

GENRE: Rollenspiel **ENTWICKLER:** Spellbound **ANBIETER:** Jowood **TERMIN:** 12. Oktober 2010

Duke Nukem Forever

Von: Ahmet Iscitürk

Überraschung: Auf der Penny Arcade Expo 2010 sorgte ein alter Bekannter für lautstarke „Hail to the King!"-Choräle...

Am 3. September fanden 13 Jahre bangen Wartens ein unerwartetes Ende und der PAX-Besuch geriet zu einer Art Pilgerfahrt. Der Duke sollte von den Toten auferstehen. Beim Schlendern durch die Halle erblickten wir Logos und Plakate des blonden Shooter-Gottes. Wir trauten unseren Augen nicht. Ein Schrei hallte durch den Gang: „**Duke Nukem Forever** wird gezeigt!" Wir rannten der hysterischen Person hinterher.

Die riesige Schlange vor dem Gearbox-Stand machte deutlich, wie wichtig dieses Ereignis war. „Angeblich soll es spielbar sein!", flüsterte ein US-Kollege. „Träum weiter!", erwiderte sein Vordermann. Wir reihten uns mit den anderen Zombies in die Schlange ein. Als wir vier Stunden später endlich eintreten durften, erreichte unser Puls kritische Werte.

Randy Pitchford stand neben der Leinwand und wirkte sichtlich zufrieden. Schließlich degradierte der Duke so ziemlich jeden anderen Titel der PAX zur bloßen Randerscheinung. Pitchford erklärte, dass einige Ex-3D-Realms-Mitarbeiter nach ihrem Rauswurf einfach privat an **Duke Nukem Forever** weiter feilten. Viele von ihnen kannte er aus seiner eigenen Zeit bei 3D Realms und so kam anscheinend eines zum anderen. Grinsend frohlockte er: „Alle hier im Raum dürfen nach meiner Ansprache **Duke Nukem Forever** spielen!"

Bevor es im Nebenraum an die Konsolen ging (gezeigt wurde nur die Xbox-360-Version), gab's einen Trailer, passend unterlegt mit The Prodigys „Invaders must die". Dieser zeigte einen Duke im wohlverdienten Ruhestand, der durch eine erneute Alien-Invasion ins Arbeitsleben zurückkehrt. Natürlich hat sich der Hüne kein bisschen verändert. Eine Alien-Mutantin mit drei Brüsten entlockte ihm lediglich ein rotziges „Ich würd' sie trotzdem flachlegen!". Es folgten schnell geschnittene Action-Szenen. Keine zwei Sekunden nach Trailer-Ende schossen wir in den Nebenraum, um selbst Hand anzulegen.

Die PAX-Demo bestand aus zwei Levels. Wir starteten im Umkleideraum eines Football-Stadions und mussten dem Duke aus der Egoperspektive beim Pinkeln zusehen. Nach dem wir per Tastendruck „abschüttelten", durfte die Gegend erkundet werden. In einem zerbrochenen Spiegel erblickten wir Dukes Zerrbild. Erst jetzt erfüllte uns die Gewissheit, tatsächlich Herrn Nukem zu kontrollieren. 13 Jahre Wartezeit wie weggewischt. Im Anschluss fischte der Duke diverse Kotwürste aus einem Klo und klatschte diese per Knopfdruck an die Wand. „Warum zum Teufel mache ich das?", fragte er uns. Vielleicht, weil's völlig bescheuert ist und Spaß macht?

Es folgt eine Einsatzbesprechung. Ganz typisch, inklusive General und obligatorischer Tafel mit Angriffsplänen darauf. Wir wischten den Plan des Generals vom Whiteboard und kritzelten einen rudimentären Smiley. „Hmm. Ich mag ihren Plan. Er könnte wirklich funktionieren!", lautete die überraschende Reaktion des Soldatenführers. Plötzlich eine heftige Explosion auf dem Spielfeld. Der Duke eilte natürlich zu Hilfe, wurde jedoch von einer Druckwelle erfasst und wie Spielzeug durch die Gegend geschleudert. Glücklicherweise lud sich die Energieleiste („Ego" genannt) sofort wieder auf, denn auf dem Rasen wartete ein



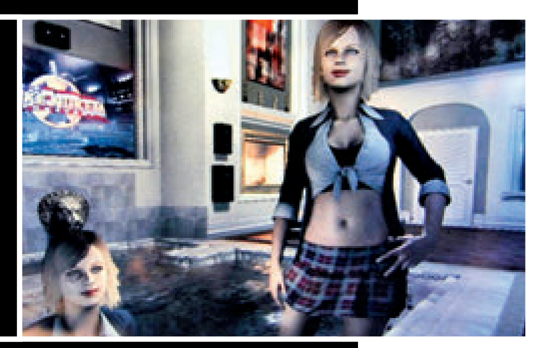
DUKE'S BACK | So mag Amerika seine Helden. Unkompliziert, einfach gestrickt und ohne Angst, ordentlich zupacken zu müssen.

PC-COVER | Wenn es schon nicht auf dem Rechner spielbar war, wollen wir wenigstens die PC-Verpackung zeigen.

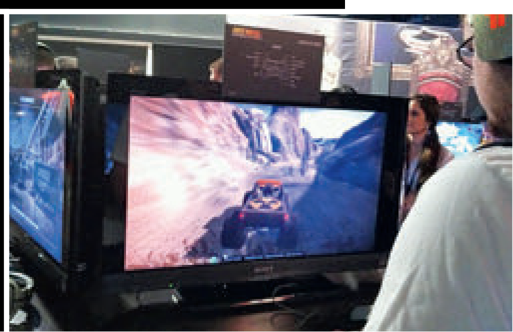
REAL | Als wir diesen Screen sahen, wurde uns erst so richtig klar, dass DNF noch lebt.

IDIOTENSICHER | Über den Bildschirmen waren Tafeln angebracht, die das Controller-Layout erklärten.

TYPISCH | Was auch passieren mag: Sexy aufgemachte Damen gehören zum festen **Duke Nukem**-Inventar.



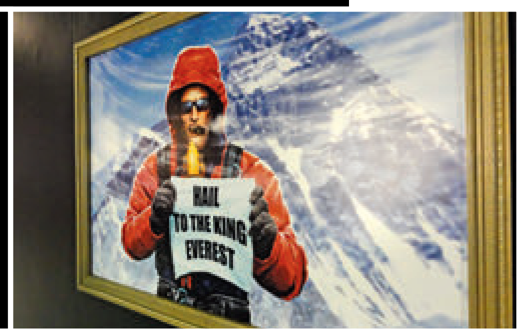
BEGEHRTER PLATZ | Alle Xbox-Controller waren ständig belegt. Eine PC-Version war leider nicht verfügbar.



HAIL TO THE KING | Überall hingen diese schrägen Gemälde herum. Wir hätten so gerne eines mitgehen lassen.



RÄTSEL | Wer errät, was uns die Entwickler mit dem Satz „Hail to the King Everest“ sagen wollten?



mies gelaunter Riesen-Mutant auf eine Abreibung.

Logisch, dass wir sofort zum Raketenwerfer griffen, der ganz zufällig in Reichweite lag. Nach etwa 90 Sekunden Dauerbeschuss mussten wir dem Koloss im obligatorischen Quick-Time-Event das Herz aus dem Leib reißen. Geschafft! Danach sah man den Duke mit Xbox-360-Controller im Wohnzimmer sitzen, vor ihm zwei kniende Blondinen. „Hat es Dir gefallen?“, fragten sie lasziv. Nachdem sie sich den Mund abgewischt hatten, folgte eine weitere Frage: „Und wie findest du das Spiel?“ Ziemlich flacher Witz, aber irgendwie passend. Dukes Antwort: „Nach 12 Jahren sollte es lieber gut sein!“

Nach einer kurzen Ladepause wurde uns Level 15 vor die Nase gesetzt. Wir durften mit einem Monster-Truck durch die Wüste heizen, Aliens zu Matsch fahren und per Turbo über Schluchten hüpfen. Als Nächstes ging es per pedes weiter: Dicke Aliens eröffneten das Feuer und der Duke erwiderte es bereitwillig. Was mit Pistole und Shotgun ganz nett war, wurde mit Rail- und Shrink-Gun noch weitaus unterhaltsamer. Letztere ließ Feinde schrumpfen – passend zu Dukes Schuhgröße.

Auch im Nahkampf wusste sich der Duke zu wehren. So packte er zum Beispiel Gegner bei den Hörnern, um ihnen auf schmerzhafte Weise das Genick zu brechen. Ebenfalls überzogen: Mit einem stationären Geschütz wurden heranstürmende Feinde perforiert. Zum Schluss tauchte ein gigantisches Raumschiff am Himmel auf, das wir natürlich ebenfalls unter Beschuss nahmen. Eine weitere Explosion später war die Demo vorbei.

Okay, das Ganze war objektiv betrachtet weder spielmechanisch noch technisch außergewöhnlich. Doch wie gewohnt zauberte der Duke mit seinem ganz besonderen Charme ein Lächeln auf unsere Visagen. Schön: Steve Gibson von Gearbox bestätigte offiziell, dass man das Spiel jederzeit veröffentlichen könne. Man wolle sich aber bis zum nächsten Jahr Zeit nehmen, um den Titel noch ein wenig aufzupolieren. ❑




„Grenzdebiler Humor und haarsträubende Action. Der Duke, wie er leibt und lebt.“ *Ahmet Iscitürk**

Die Demo von **Duke Nukem Forever** bietet in Sachen Technik und Gameplay nichts Herausragendes, aber die schrille Atmosphäre und die flachen Witzchen machten die PAX-Session trotzdem zu einem einzigartigen Erlebnis. Kurz: Hier steht Duke drauf und hier ist auch Duke drin. Intellektuelle Frauenversteher rümpfen die Nase, aber Dukes Fans freuen sich auf altbewährte Tugenden.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: 2K Games
ENTWICKLER: 3D Realms/Gearbox Studios
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Ahmet Iscitürk ist ehemaliger Leitender Redakteur der PC ACTION und arbeitet nun als Freier Autor.

DIE (FAST) UNENDLICHE GESCHICHTE



1997 begann die Entwicklung von Duke Nukem Forever. 2011 wird es endlich veröffentlicht. Was passierte in den letzten 13 Jahren?

1997: Aus Kostengründen schlägt 3D-Realms-Chef George Broussard die Lizenzierung der **Quake 2**-Engine vor. Die Publishing- und Marketingrechte verkauft man an GT Interactive. Der Plan lautet, den Ego-Shooter bereits 1998 zu veröffentlichen. Auf der E3 1998 wird aber lediglich ein erster Trailer gezeigt.

Hinter den Kulissen gibt sich Broussard sehr unzufrieden, da gerade Epic Megagames mit der leistungsfähigeren **Unreal**-Engine auf den Markt kam. Ein Jahr später (1999) setzt auch **Duke Nukem Forever** auf die Engine, aber von einer Veröffentlichung ist der Titel noch weit entfernt. Broussard möchte einige Zeit später trotzdem auf eine ganz neue Version der **Unreal**-Engine wechseln. Kurz darauf kauft der französische Konzern Infogrames das marode Unternehmen GT Interactive und die Publishing-Rechte an **DNF** gehen für kurze Zeit an Gathering of Developers.

E3 2001: 3D Realms präsentiert mal wieder einen Trailer. Wird jetzt alles gut? Pustekuchen! Im Jahr 2003 besteht das Team nur noch aus 18 Leuten, es folgen Streitereien zwischen Broussard und Take-2-Boss Jeffrey Lapin. Man verträgt sich und hofft, **Duke** zwischen 2004 und 2005 in die Regale zu bekommen. Daraus wird natürlich nichts und so verlassen bis 2005 sieben weitere Mitarbeiter das Unternehmen. Broussard stockt das Team danach auf 35 Personen auf und weckt 2007 mit einem neuen Trailer die Hoffnungen der Fans.

Inzwischen geht 3D Realms das Geld aus. Seit der ersten Ankündigung hat man über 20 Millionen US-Dollar in die Entwicklung gesteckt. Man versucht Take 2 anzupumpen, aber die Verhandlungen enden in einem Desaster. Miller und Broussard stellen 2009 die Entwicklung von **DNF** offiziell ein und lösen das gesamte Team auf. Nur wenige Tage später erscheinen im Internet Bilder und Videos mit neuen Gameplay-Szenen.

Im Dezember 2009 erklärt 3D Realms' Scott Miller, dass zwar das gesamte Team hinter **Duke Nukem Forever** entlassen wurde, aber dennoch an der Fertigstellung des Titels gearbeitet würde. Ebenfalls schön: Im Juni 2010 schließen 3D Realms und Take 2 endlich Frieden. 3D Realms bleibt im Besitz der Marke.

Im August 2010 mehren sich neue Gerüchte um eine Beteiligung der Gearbox Studios. Klingt plausibel, da Gearbox-Mitbegründer Randy Pitchfork bereits **Duke Nukem**-Spiele mitentwickelt hat. Auf der Penny Arcade Expo 2010 (PAX) lässt man die Bombe dann platzen: Gearbox wird das Spiel bis 2011 fertigstellen.

Von: Felix Schütz

Erfreuliches auf der Gamescom: Blizzard enthüllt das lange gehütete Crafting-System und verrät im Interview jede Menge neue Spieldetails!



KLASSISCH GUT | Rohe Kämpfer, seltene Schätze, unzählige Monster – **Diablo 3** bleibt der bewährten Spielformel treu.

Diablo 3



Viele zeigten sich überrascht, als Blizzard ankündigte, auf der diesjährigen Gamescom ein neues Feature von **Diablo 3** vorzustellen. Das kalifornische Studio hält sich bei solchen Veranstaltungen nämlich sonst eher bedeckt. Doch diesmal trommelte Blizzard munter die Fachpresse zusammen, enthüllte spannende Neuigkeiten zu seinem Action-Rollenspiel und lud einige Journalisten zum Interview mit Jay Wilson ein, dem Game Director von **Diablo 3**. Auch wir durften Jay mit Fragen löchern – er verriet nicht nur interessante Spieldetails, sondern räumte auch mit einigen Gerüchten auf.

Die wichtigste Frage ist zugleich die nervigste: Wann erscheint **Diablo 3**? Jay Wilson rollt mit den Augen, wenn er diesen Satz hört. „Alter, du vergeudest deine Zeit!" ist seine übliche Antwort, wenn man ihn auf den Releasetermin anspricht. Dafür entkräftet Jay aber eine Nachricht, die sich seit Wochen im Internet verbreitet: Entgegen vieler Falschmeldungen befinden sich alle vier Akte von **Diablo 3** voll in der Entwicklung, das Team schraubt derzeit an sämtlichen Quests, Levels und Monstern. Das Gerücht, Blizzard habe mit dem vierten Akt noch nicht einmal begonnen, entpuppt sich somit als unwahr.

Blizzards große Ankündigung auf der Gamescom ist das Crafting, also ein Handwerker-System: Im Spielverlauf schließen sich dem Helden mehrere Nichtspielercharaktere (NPCs) an, die ihm in einer Karawane durch die Handlung folgen und mit ihm von Stadt zu Stadt reisen. Jedes Mal, wenn der Held in eine Siedlung zurückkehrt, werden seine Kameraden dort auf ihn warten, vergleichbar mit Deckard Cain aus **Diablo 2**. Der ist natürlich auch in **Diablo 3** wieder dabei, zusätzlich schließen sich aber auch drei Handwerker an: ein Schmied, ein Mystiker und ein Juwelier. Diese drei NPCs fügen **Diablo 3** das neue Handwerker-System hinzu, indem sie für den Spieler neue Items herstellen und ihre besonderen Fähigkeiten anbieten. Dem ersten Handwerker begegnet der Spieler nach etwa einem Drittel des ersten Aktes, dem zweiten am Ende davon und dem dritten dann zu Beginn des zweiten Aktes. So soll man genügend Zeit haben, um sich langsam an die neuen Spielsysteme zu gewöhnen.

Der Schmied ist der erste Handwerker, den der Spieler antrifft, über ihn verriet Blizzard die meisten Details. Anfangs ist der Mann in tiefer Trauer: Seine Angehörigen verstarben, seit-



GESCHÄFTIG | Der Schmied ist Teil der mehrköpfigen Truppe, die den Spieler begleitet.

ZU BUNT? | Der Grafikstil wird unter einigen **Diablo**-Fans immer noch kontrovers diskutiert.



HELDEN | Der Hexendoktor ist eine der vier bekannten Spielerklassen – die fünfte Klasse wird vermutlich Ende Oktober enthüllt.

WER IST LEAH?

Die junge Schönheit war bereits in dem Ankündigungs-Trailer aus dem Sommer 2008 zu sehen. Auch im ersten Gameplayvideo findet sie Erwähnung: Der Barbar trifft darin auf den alten Weisen Deckard Cain und erklärt, Leah habe ihn beauftragt, den Greis zu suchen. Auf neuen Screenshots von der Gamescom 2010 ist Leah nun auch in Spielgrafik zu sehen. Sie trägt Pfeil und Bogen und steht an der Seite von Cain – Gerüchten zufolge ist sie seine Adoptivtochter, die dem Spieler Quests aufträgt und ihm manchmal auch im Kampf zur Seite steht.



LEAH IN SPIELGRAFIK



LEAH IM GERENDERTEN TRAILER

dem wandeln sie rastlos als Zombies umher. Nachdem der Spieler die Untoten dauerhaft ins Grab verfrachtet hat, schließt sich der Schmied dem Helden an und schlägt in jeder Stadt sein Lager auf. Dort wählt man über ein neues Menü (Details finden Sie auf der nächsten Seite) aus mehreren Angeboten. Der Schmied agiert etwa als normaler Händler, nimmt Items in Zahlung oder verkauft neue Ausrüstung. Zudem kann er Gegenstände reparieren oder ihnen neue Sockel hinzufügen.

Die wichtigste Fähigkeit des Schmieds ist aber natürlich die Herstellung neuer Gegenstände. Dazu braucht man sich nur das gewünschte Item aus einer Liste auszusuchen, Rohstoffe und Gold abzuliefern und schon ist das Item einen Klick später erstellt. Der Spieler muss also nicht ewig auf einen Fortschrittsbalken oder eine langwierige Animation warten, denn Blizzard möchte, dass man so wenig Zeit wie möglich in der Stadt verbringt und sich stattdessen lieber der Monsterbekämpfung widmet. Hergestellte Items haben eine Reihe vorgegebener Eigenschaften, aber auch zufällige Boni, so wie es sich für ein **Diablo**-Spiel gehört. Um besonders hochwertige Gegenstände herzustellen, benötigt der Handwerker Rezepte und Baupläne, die der Spieler sowohl bei besiegten Feinden als auch in Truhen und als Questbelohnung erhält.

Über die Mystikerin ist nur wenig bekannt. Sicher ist nur, dass sie Gegenstände des Spielers verzaubern und so mit magischen Boni belegen kann. Obendrein kann sie auch magische Items wie etwa Zauberstäbe herstellen. Kleines Detail: Seit der Gamescom kursiert auf vielen Fan-Seiten das Gerücht, die Hexe Adria aus **Diablo 1** würde in der Rolle der Mystikerin zurückkehren!

Der raffgierige Juwelier ist anfangs auf der Suche nach einem ganz besonderen Edelstein. Als der Held ihm unter die Arme greift, beschließt der Schmuck-Experte in seiner Hoffnung auf Reichtum, sich ihm anzuschließen. Der Juwelier ist für das Schmieden von Ringen und Amuletten zuständig. Zudem kann er einfache Edelsteine zu hochwertigen Versionen verschmelzen. In **Diablo 2** ließen sich die Kleinode nur in fünf Qualitätsstufen finden oder per Horadrimwürfel kombinieren. In **Diablo 3** hingegen wird es stolze 14 Stufen für Juwelen geben! Edelsteine ab Stufe 6 findet man allerdings nicht mehr in der Spielwelt, diese kann nur der Juwelier herstellen.

Alle drei Handwerker lassen sich aufleveln. Dazu benötigen sie Rohstoffe und Gold, genauso wie beim Herstellen von Items. Hat man genügend Zahlungsmittel bei sich und klickt auf den Trainieren-Button, so steigt der Händler nach einer schicken Animation blitzschnell in die nächste Stufe auf. Es ist also nicht nötig, wie etwa in **World of Warcraft** eine bestimmte Menge an nutzlosen Items herzustellen, bis man einen neuen Rang erreichen kann. Auf höheren Stufen dürfen sich Handwerker auf bestimmte Tätigkeiten spezialisieren – der Schmied etwa kann sich dann auf die Herstellung bestimmter Nahkampfwaffen festlegen.

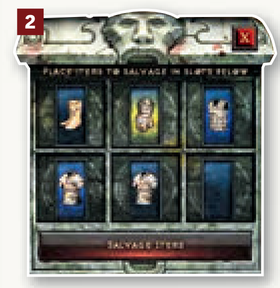
Fortsetzung auf Seite 26 ▶

SO SCHNELL GEWINNT MAN NEUE ROHSTOFFE

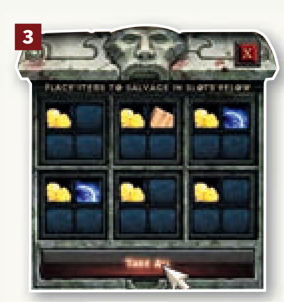
Das neue Handwerker-System beeinflusst den vertrauten Spielablauf enorm – erstmals in einem Diablo-Spiel lassen sich Items jederzeit in ihre Bestandteile zerlegen!











Bereits im ersten Akt erbeutet der Spieler ein spezielles Item. Einmal benutzt, fügt es dem Inventar ein neues Schatztruhen-Icon (1) hinzu. Klickt man darauf, öffnet sich ein kleines Menü (2), in dem man bis zu sechs Items gleichzeitig ablegen kann. Wer mag, beschleunigt diesen Prozess, indem er Items einfach per gedrückter STRG-Taste anklickt – so wandern diese sofort in die Truhe. Klickt man nun auf den Button „Salvage Items" (Gegenstände verwerten), werden alle dort abgelegten Items in Rohstoffe (3) zerlegt. Hochwertige Ausrüstung wirft selteneres Material ab. Rohstoffe benötigt man sowohl für das Crafting als auch zum Aufstufen der Handwerker!

Ein wichtiger Vorteil dieses neuen Systems: Der Spieler kann seine Items jederzeit und ohne fremde Hilfe zerlegen. Das bedeutet, er muss nicht mehr so oft zum Verkaufen in die Stadt reisen, da nun viel Inventarplatz gespart wird. Ein Nebeneffekt dieses Konzepts: Der Spieler verkauft weniger Items, dadurch gewinnt Gold an Wert.

HANDWERK IM DETAIL: DAS KOMPLETTE MENÜ DES SCHMIEDS

Ob Mystiker, Juwelier oder Schmied – alle drei Handwerker halten sich grundsätzlich nur in den Städten auf, sie folgen dem Helden also nicht in die Wildnis hinaus. Handwerker besitzen einzigartige Fähigkeiten, auf die der Spieler in einem schlichten Menü zugreift. Auf dieser Seite stellen wir exemplarisch alle Optionen des Schmieds vor.

SHOP

CRAFT

REPAIR

SOCKET

TRAINING

TALK

HANDELN
Jeder Handwerker ist auch gleichzeitig ein Händler. Der Schmied verkauft – wenig überraschend – Waffen und Rüstungen, außerdem nimmt er unerwünschte Items in Zahlung.

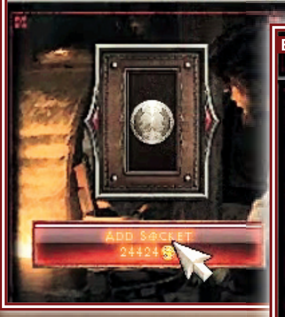
HANDWERK
Mit genügend Gold und Rohstoffen, die man zuvor aus zerlegten Items gewonnen hat, produziert der Schmied verschiedenste Gegenstände. Angenehm: Der Herstellungsprozess dauert nur wenige Sekunden, der Spieler wird also nicht zum Warten verdonnert. Um besonders edle Ausrüstung produzieren zu können, ist der Schmied auf seltene Rezepte angewiesen, die der Spieler von Zeit zu Zeit in der Spielwelt findet. Außerdem lernt der Schmied von selbst neue Baupläne, sobald er durch Training eine Stufe aufsteigt.

DER SCHMIED ERSTELLT NEUE GEGENSTÄNDE



REPARIEREN
Simpel: Wie schon in **Diablo 2** nutzt sich Ausrüstung mit der Zeit ab. Der Schmied stellt verbrauchte Haltbarkeitspunkte wieder her.

NEUE STECKPLÄTZE HINZUFÜGEN



EDELSTEINE EINSETZEN



SOCKELN
Der Schmied kann Schilde, Helme, Armschienen, Gürtel und Hosen in **Diablo 3** beliebig mit Sockeln – das sind Steckplätze für Edelsteine – versehen. Nach der teuren Prozedur lassen sich Juwelen in die Fassungen einsetzen, die dann die Statuswerte des Items verbessern. Der Juwelier hingegen hat die Möglichkeit, die Steine wieder aus Sockeln zu entfernen.

FORTSCHRITTSBALKEN DES HANDWERKERS



TRAINING
Anders als in **World of Warcraft** verbessern Handwerker nicht ihr Können, indem sie Items herstellen. Um den Rang eines Handwerkers zu steigern, muss man ihm Gold und Rohstoffe zur Verfügung stellen, also das gleiche Material, das auch für die Produktion von Items benötigt wird. Je mehr man davon beim Handwerker abliefert, desto mehr füllt sich sein Fortschrittsbalken, bis hin zu einem Stufenaufstieg, der auch grafisch umgesetzt wird: Das Geschäft des Kameraden verwandelt sich dann mit einer schönen Animation in eine schickere Variante.

GESPRÄCH
Alle Handwerker sind fester Bestandteil der Story, geben hin und wieder Quests und haben auch zu anderen Aufträgen eine Meinung – wer die Handlung also gerne vertiefen möchte, sollte gelegentlich mal einen Plausch mit seinen Kumpels führen.

EINE SCHMIEDE AUF NIEDRIGSTER STUFE



EINE VOLL AUSGEBAUTE SCHMIEDE



HEILORBS: ES GEHT AUCH OHNE TRÄNKE

Heiltränke sind in **Diablo 3** seltener und teurer als im Vorgängerspiel. Außerdem setzt nach jedem Trinken ein Cooldown-Effekt ein, der verhindert, dass man sofort die nächste Potion nachwerfen kann. Heilung durch Tränke herbeizuführen, ist also schwieriger geworden. Aus diesem Grund integrierte Blizzard die Heilorbs: Besiegte Gegner hinterlassen häufig rote Kugeln, die man nur berühren muss, um etwas Kraft nachzutanken. Die Orbs gibt's in verschiedenen Wirkungsgraden. Besonders starke Feinde und Bosse werfen auch während des Kampfes einige Orbs ab.



ANGEPINSELT | Auf neueren Screenshots zeigt sich der grobe Barbar mit neuer Körperbemalung.

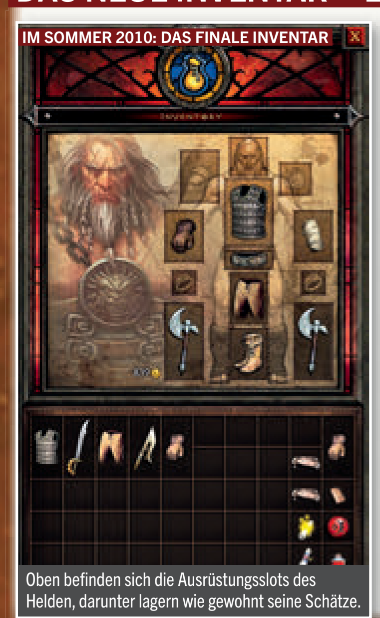
Rohstoffe bilden die wichtigste Grundlage für jede Form von Handwerk. Diese gewinnt der Spieler, indem er Gegenstände in ihre Bestandteile zerlegt – für ein **Diablo**-Spiel ist das eine enorm wichtige Neuerung! Denn nun hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit, überflüssige Beute zu entsorgen und so nach Belieben sein Inventar zu leeren. Daher erfüllen selbst minderwertige Items noch einen Nutzen – denn Rohstoffe kann man immer gut gebrauchen! Das bedeutet aber auch, dass man weniger Gegenstände beim Händler verkaufen wird, deshalb gewinnt Gold in **Diablo 3** nochmals deutlich an Wert, zumal die Herstellung von sehr hochstufigen Items ziemlich teuer ist. Dadurch ändert sich die gesamte Spiel-Ökonomie, wie man sie noch aus **Diablo 2** kannte.

Um Ausrüstung in Rohstoffe zu zerlegen, muss der Spieler zunächst ein spezielles Item finden, das dann über einen neuen Schatztruhen-Button unterhalb des Inventars aktiviert wird. Wie dieser besondere Gegenstand aussehen wird, ist nicht bekannt. Der Horadrimwürfel aus dem Vorgängerspiel wird es jedenfalls definitiv nicht sein, denn der soll in **Diablo 3** nicht mehr auftauchen.

Im neu gestalteten Inventar (siehe unten) freuen sich Beutejäger über deutlich mehr Platz: Durch das Zerlegen von Items trägt man stets nur das Nötigste bei sich und überhaupt ist der Stauraum viel größer geworden. Blizzard zeigt sich mit dem Inventar zufrieden: Jay Wilson erklärt, dass er es in seiner jetzigen Form gut findet und daran nichts mehr ändern möchte. Die wichtigste Neuerung des Inventars gegenüber **Diablo 2**: Items nehmen entweder nur noch einen oder zwei Slots ein, größere Objekte gibt es nicht. Es wird also nicht mehr nötig sein, Items umständlich umzuordnen. „Ein paar Leute liebten ja dieses Inventar-Tetris aus **Diablo 2**. Die meisten Spieler sehen das aber nun mal anders." begründet Jay die Änderung. Außerdem sind für **Diablo 3** keinerlei Items eingeplant, die man für einen Bonus dauerhaft in seinem Inventar behalten muss – die Zauber aus **Diablo 2: Lord of Destruction** gibt es also nicht mehr. Auf die Frage, ob auch die Spielertruhe zum Lagern von Items größer ausfallen würde, bestätigt Jay: „Die nimmt jetzt gut zwei Drittel des gesamten Bildschirms ein! Allerdings muss man erst mal Geld ausgeben, um sie zu vergrößern." Das dürfte

DAS NEUE INVENTAR – ENDLICH FERTIG!

IM SOMMER 2010: DAS FINALE INVENTAR



Oben befinden sich die Ausrüstungsslots des Helden, darunter lagern wie gewohnt seine Schätze.

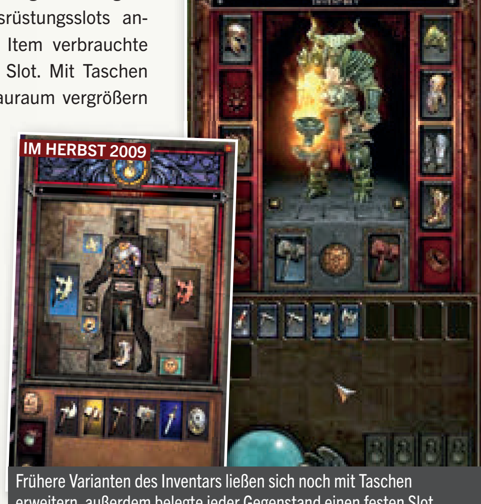
Nach zig Überarbeitungen gab Blizzard auf der diesjährigen Gamescom bekannt, dass das Inventar im Grunde fertiggestellt sei.

So sieht das finale Inventar aus: Große Gegenstände wie Schilde, Waffen oder Rüstungen verbrauchen grundsätzlich zwei Slots. Kleinere Items wie Tränke, Juwelen oder Rohstoffe benötigen hingegen nur einen Slot. Das „Inventar-Tetris", wie man es aus **Diablo 2** gekannt (und oft auch gehasst) hat, ist damit Geschichte: Man muss nun keine Items mehr umständlich von Hand anordnen. Von der Idee, das Inventar ähnlich wie in **World of Warcraft** mit Taschen zu vergrößern, ist Blizzard scheinbar ebenfalls abgerückt. Dafür ist es nun deutlich größer geworden und fasst somit viel mehr Gegenstände als noch in **Diablo 2**.

Und so war es früher mal: Anfangs ähnelte das Inventar noch dem aus **World of Warcraft**: Die Spielfigur wurde groß zwischen den Ausrüstungsslots angezeigt und jedes Item verbrauchte generell nur einen Slot. Mit Taschen sollte man den Stauraum vergrößern dürfen. Dieses Konzept wurde später überarbeitet, im Herbst 2009 zeigte Blizzard bereits ein anderes Inventar. Hier war die Lagerfläche in drei Reiter unterteilt, dafür nahmen Gegenstände noch viel mehr Platz ein als es heute der Fall ist.

IM HERBST 2009

IM SOMMER 2008



Frühere Varianten des Inventars ließen sich noch mit Taschen erweitern, außerdem belegte jeder Gegenstand einen festen Slot.

ÜBERARBEITET: DIE NEUEN DIALOGE

Als man **Diablo 3** das erste Mal in einer frühen Version der Öffentlichkeit präsentierte, war dort noch ein Dialog in Großaufnahme (rechtes Bild) zu sehen. Die Gesprächspartner wurden hier detailreich und voll animiert aus der Nähe gezeigt. Diese schöne Darstellung hat Blizzard mittlerweile wieder verworfen! Auf der Gamescom 2010 liefen Dialoge wieder ähnlich ab wie in **Diablo 2**: Über den Köpfen von Held und NPC erscheint ein schlichtes Textfenster, in dem der Dialog durchläuft. Während eines Gesprächs zoomt die Kamera zumindest ein klein wenig an die Charaktere heran. Blizzard entschied sich aus zwei Gründen zu dieser Änderung: Zum einen hätte es die Entwicklungsdauer massiv verlängert, wenn alle Dialoge in so aufwendigen Nahansichten inszeniert worden wären. Zum anderen wollte Blizzard nicht, dass ein Dialog-Fenster die Charaktere verdeckt und den Spieler so womöglich aus der Erfahrung reißt.



DAS NEUE DIALOGFENSTER

AKTUELL | Dialoge im Spiel laufen nun wieder in einem traditionellen, scrollenden Textfenster ab.

VERWORFEN: DAS DIALOG-DESIGN VON 2008

VERALTET | Vor zwei Jahren zeigte Blizzard noch eine frühe Version der Dialoge in solch einer schicken Großaufnahme.

vor allem bei mehreren Charakteren interessant werden – in **Diablo 2** war es umständlich, Gegenstände von einem Charakter auf den anderen zu übertragen. Jay sieht da für **Diablo 3** eine schlichte Lösung: eine gemeinsame Truhe, die sogenannte „shared stash". Auf diese Kiste können dann alle Charaktere eines Spieleraccounts zugreifen. Gut so!

Stadtportale gibt es nicht mehr in Diablo 3 – aus mehreren Gründen: Das Inventar ist nur noch selten so voll, dass man dringend etwas verkaufen muss, Heiltränke benötigt man nun viel seltener (mehr dazu im Kasten „Heilorbs" auf Seite 39) und vor allem: der Spieler soll sich in harten Kämpfen nicht einfach in Sicherheit bringen können, indem er durch ein Stadtportal flüchtet. Stattdessen will Blizzard, dass man im Gefecht all seine Stärken ausspielt und gerade in Bosskämpfen mit Bedacht vorgeht. Sollte man doch mal ins Gras beißen, wird man an einen Checkpoint zurückgesetzt und kann direkt weiterspielen. Und noch eine Änderung: Es wird in **Diablo 3** nicht mehr nötig sein, nach dem Bildschirmtod seine Leiche einzusammeln, denn der Spieler verliert seine Ausrüstung nicht mehr! Jay Wilson begründet dies damit, dass Spieler in **Diablo 2** oft lieber das Programm beendeten statt ihre Leiche zurückzuholen – denn dann lag der Körper beim nächsten Einloggen automatisch in der Stadt. Kein gutes System, findet Jay, daher musste es weichen. Die einzige Bestrafung, die der Held für einen Tod erfährt, ist ein Abzug auf die Haltbarkeit seiner Ausrüstung – man muss also nur die Reparaturkosten bezahlen.

Jay verriet uns noch weitere Spieldetails. So sprachen wir ihn auf das Gerücht an, die Spielcharaktere würden ihr Aussehen abhängig von den verwendeten Skills verändern. Das stimmt definitiv nicht – nur die angelegte Ausrüstung beeinflusst das Design der Charaktere. Ausweichender wurde Jay bei den Söldnern, wie man sie aus **Diablo 2** kennt– bislang ist schlichtweg nicht sicher, ob es diese ständigen NPC-Begleiter auch in **Diablo 3** wieder geben wird.

Zudem gab Blizzard bekannt, dass jeder **Diablo 3**-Charakter dauerhaft im Battle.net-Account des Spielers gespeichert wird. Selbst wenn man das Spiel deinstalliert und sich erst ein paar Jahre später wieder in seinen Account einloggt, wird man seinen alten Helden so vorfinden, wie man ihn zurückgelassen hat. Dadurch will Blizzard vermeiden, dass man ein mögliches Add-on nicht spielen kann, nur weil man seinen hochgelevelten Charakter von früher nicht mehr hat.

Die nächsten Enthüllungen zu **Diablo 3** erwarten wir am 22. Oktober zur Blizzcon, der Hausmesse von Blizzard: Dort wird mit großer Wahrscheinlichkeit die bislang geheime, fünfte spielbare Klasse enthüllt. Außerdem rechnen wir mit Details zu dem umgestalteten Talente-System – bislang war nur bekannt, dass es keine klassischen Talentbäume wie in **Diablo 2** oder **World of Warcraft** geben soll, stattdessen war von einem „Talentpool" die Rede.

Sicher ist: Die Entwicklung von **Diablo 3** macht große Fortschritte! Wer weiß – vielleicht darf Jay Wilson auf der Blizzcon ja sogar mal einen Releasetermin andeuten? ❑



AUFGERÄUMT | Die Eigenschaften von Items werden per automatischer Einblendung verglichen. Auffällig: Nicht mehr der Schaden, sondern der DPS-Wert (Schaden pro Sekunde) wird deutlich angegeben.

„Ich bin mir sicher: Die quälend lange Entwicklungszeit zahlt sich aus."



Felix Schütz

Klick, klick, klick – Monster tot, Item erbeutet, Erfahrungspunkte verdient. Klar, **Diablo 3** funktioniert auf den ersten Blick genauso wie die meisten anderen Hack&Slay-Titel! Und doch haftet ihm etwas Besonderes an, es spielt sich einfach schon jetzt so rund und geschmeidig, dass ich nicht anders kann, als tiefe Vorfreude zu empfinden. Auch die neuen Ankündigungen – Craftingsystem plus Verzicht auf die Stadtportale – gefallen mir gut, hier zeigt sich nämlich, dass Blizzard durchaus bereit ist, das alte Spielprinzip etwas zu entstauben. Nun bin ich aber mal gespannt, welche fünfte Klasse auf der Blizzcon-Messe enthüllt wird und ob die Entwickler womöglich noch dieses Jahr in die geschlossene Beta-Phase starten.

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

ASIENKRIEG | Im Strategiespiel **Shogun 2** kämpfen japanische Klans um die Vorherrschaft in Japan.

Shogun 2: Total War

Von: Robert Horn

Ein Reich will erobert werden. Mit Ihrer Hilfe. Und Ninjas.

DIE SERIE

Für alle, die den Namen Total War noch nie gehört haben, hier eine kleine Zusammenfassung:

Die **Total War**-Reihe gibt es seit 2000, als **Shogun: Total War** das Licht der Spielewelt erblickte. Das Prinzip der Strategieserie: rundenbasierte Züge, in denen der Spieler Armeen aufbaut, Städte verbessert und Diplomatie betreibt, mischen sich mit gewaltigen Massenschlachten, die auf einer Kampfkarte in Echtzeit ausgefochten werden. Die strategische Komponente und die beeindruckende Grafik setzten dabei Maßstäbe. Bis heute sind, exklusive diverser Add-ons, sechs **Total War**-Spiele erschienen: **Shogun**, **Medieval**, **Rome**, **Medieval 2**, **Empire** und **Napoleon**.

Gut gelaunte, wandelnde Geschichtsbücher sitzen uns gegenüber. Sie quasseln über seltene Stahlvorkommen in bestimmten Gebieten japanischer Provinzen um das Jahr 1550. Sie philosophieren über Seppukku als ehrenhaften Ausweg erfolgloser Generäle oder über die Einführung von Schießpulver durch die Europäer und dessen Auswirkung auf den Kampf der Daimyos um Ressourcen, Macht und die coolsten Ninjakostüme in der Edo-Ära.

Wir sind zu Besuch bei The Creative Assembly, einem Studio, das bereits seit über 20 Jahren Spiele produziert. Etwa die Hälfte dieser Zeit existiert die **Total War**-Serie. Unsere vor Wissen triefenden Gesprächspartner Mike Simpson (Creative Director), Jamie Ferguson (Chef-Designer von **Shogun 2**) und Mark O'Connell (PR-Manager) nehmen sich einen Tag frei, nicht nur, um uns in die exzellente Küche englischer Pubs einzuführen, sondern auch, um uns einen ersten, ausgedehnten Blick auf die neue Kampagnenkarte von **Shogun 2: Total War** werfen zu lassen. Und natürlich, um uns die unmöglichsten Fragen über das Japan jener Zeitepoche ohne das geringste Zögern zu beantworten. Freaks.

Als wir dann die Kampagnenkarte in Augenschein nehmen, sind wir angetan: So hübsch war diese in all den vorangegangenen Teilen noch nie. Gut, das ist nicht wirklich verwunderlich. Doch das Bild wirkt – im Vergleich mit dem



REITEREI | Geschickte Kavallerie-Einsätze können jederzeit das Schlachtenglück wenden. Die leichten Uesugi-Reiter sind genau für diesen Zweck gemacht.

DIE NEUE KAMPAGNENKARTE

Vertraut und doch neu: Die Übersichtskarte Japans erstrahlt in bisher nie gesehenem Glanz:

GEBIRGE | Berge und Täler sind deutlich zu erkennen, Nebel wabert am Boden.

JAHRESZEITEN | Die vier Jahreszeiten verändern das Aussehen der Karte komplett und haben auch Auswirkungen auf Truppenbewegungen.

LICHT | Die Sonnenstrahlen sehen nicht nur hübsch aus, sie bilden gleichzeitig den Rand des Sichtfelds. Dahinter beginnt der Nebel des Krieges.

WASSER | Wunderschön animiert brechen sich die Wellen des Pazifiks an der japanischen Küste.

SPEZIALEINHEITEN | Dank optischer Darstellung sind die Ränge der Sondereinheiten leicht zu erkennen.

EINHEITEN | Die im japanischen Holzschnitt-Stil gemalten Einheitenkarten erscheinen nur bei Bedarf auf dem Bildschirm.

direkten Vorgänger **Napoleon: Total War** – viel lebendiger, detailreicher und größer. Sie haben richtig gehört: Befürchtungen, die Spielwelt könnte dank der Beschränkung auf Japan zu klein ausfallen, dürfen Sie getrost in den gedanklichen Häcksler stecken. Eine Kamerafahrt über das spielbare Gebiet und der Hinweis, dass es 65 Provinzen zu erobern gibt, zeigen das Gegenteil. **Shogun 2** wird groß genug.

Die Karte selbst strotzt von einem Detailreichtum, den Sie so in bisher keinem **Total War**-Spiel bewundern konnten. Bei unserem Rundflug beobachteten wir sprudelnde Wasserfälle, nebelverhangene Täler und wild brandende Wellen an den Küsten Japans. Selbst kleine Handelskarawanen konnten wir bei ihrem Zug durch die Provinz beobachten, während Sonnenschein in prächtigen Strahlen durch Wolken bricht. Toll!

Creative Assembly hat sich außerdem dazu entschlossen, den im Genre etablierten Nebel des Krieges stilvoll einzusetzen. So sehen Sie unbekannte Gebiete in schnödem 2D einer gemalten Landkarte. Erst wenn Sie mit Ihren Einheiten in das Gebiet vordringen, entfaltet sich die beschriebene wunderschöne 3D-Welt. So können und müssen Sie zwingend spionieren (etwa Boote eine Flussmündung hinaufschicken), um Feindbewegungen wahrzunehmen. Übrigens lässt sich die gesamte Kampagnenkarte nun nach allen Seiten drehen und wenden. Die Nutzeroberfläche wurde ebenfalls angepasst und deutlich entschlackt. Wichtige Menüs tauchen nur noch auf, wenn man sie auch wirklich benötigt.

Genug der optischen Betörung, allein eine aufgehübschte Kampagnenkarte reißt uns noch nicht vom Hocker. Deshalb führt uns Mark ein paar der neuen Spezialeinheiten vor und erklärt uns Details des neuen Skill-Systems. Den Anfang macht die Geisha, die die Rolle eines verführerischen Assassinen einnimmt. Mit ihr ermorden Sie unerkannt Generäle feindlicher Armeen. Dabei steigt die Gute – wie alle Spezialeinheiten auf der Karte – in sechs Rängen auf. Das sieht man wunderschön an den Figuren selbst: Ein Ninja etwa trägt zu Beginn eine schlichte schwarze Kutte, als voll ausgebildeter Level-6-Schattenmann ziert ihn eine bösartige Rüstung inklusive dämonischer Maske. Damit nicht genug: Nach jedem Levelaufstieg vergeben Sie Punkte, um Ihre Spezialisten in eine von zwei Richtungen zu entwickeln: Ein Ninja etwa entscheidet sich für



DAS WAR SO! | Historische Korrektheit ist den Entwicklern wichtig. Hier treffen Kitabatake-Samurai auf Imagawa-Infanterie.

WALDSPAZIERGANG | Noch ist's Frühling. Doch die Jahreszeiten ändern sich und nehmen direkten Einfluss auf das Truppenverhalten.

DIE EINHEITEN VON SHOGUN 2

Neben Armeen kommandieren Sie eine Handvoll Einheiten mit speziellen Fähigkeiten. Ein paar davon haben die Entwickler vorgestellt:

GEISHA | Die adrette Dame hat es faustdick hinter den Ohren: Sie ist eine Auftragsmörderin.

SCHIFFE | Wasserfahrzeuge funktionieren grundsätzlich anders als in den Vorgängern und eignen sich prima zum Erkunden.

GENERÄLE | Armeechefs sind viel wichtiger als früher. Familienmitglieder erkennen Sie an dem kleinen Emblem oberhalb der Fahne.

NINJA | Ganz klar: Der Schwarzgewandete nimmt die Rolle eines Assassinen und Saboteurs ein. Im Bild sehen Sie die drei optischen Stufen des Ninjas beim Levelaufstieg, im Spiel sichtbar auf der Kampagnenkarte.

die Spionage- oder die Assassinen-Spezialisierung und erlernt Fähigkeiten wie Ninjitsu oder exotische Waffen, um seine Wirksamkeit bei Attentaten zu erhöhen. Die Richtung, die Sie in den Talentbäumen einschlagen, ist allerdings irreversibel. Sie müssen sich wohl oder übel für eine Verbesserung entscheiden.

Die Wichtigkeit der speziellen Einheiten steigt mit diesen Maßnahmen beträchtlich – in früheren Teilen standen Spione, Diplomaten oder Priester oft stiefmütterlich in einer Ecke der Welt und durften ihre Nützlichkeit selten zeigen. Allerdings können Sie Ihre neuen Spielzeuge nicht einfach frei Schnauze produzieren: Erst muss die entsprechende Infrastruktur in einer Ihrer Städte stehen. Für einen Ninja braucht es erst eine Sake-Bar und eine Spielhalle, damit der Schattenhocker zur Verfügung steht.

Auch dürfen Sie nicht jeden Truppentyp überall bauen: Manche Einheiten erfordern spezielle Ressourcen, die es oft nur in bestimmten Provinzen gibt. Erinnern Sie sich an den Schwertstahl zu Beginn des Artikels? Ihn benötigt man, um besonders gute Klingen herzustellen. Klar, dass um solche Abbaugebiete ein heißer Kampf entbrennt. Jeder dieser Spezialeinheiten steht übrigens ein Pendant gegenüber, das dessen Fähigkeiten aushebelt. Ein Ninja wird so zum Beispiel spielend leicht von einem Metsuke enttarnt, einer Art Inspektor und Ninjajäger.

Nicht nur Geishas und die allseits beliebten Ninjas verändern so Fähigkeiten und Aussehen, sondern auch die Generäle Ihrer Armee. Gewinnt der Anführer eine Schlacht, dürfen Sie ihn ebenfalls in zwei Talentbäumen verbessern (Poet oder Krieger) und ihn so zum perfekten Belagerungsexperten oder besonders erfahrenem Infanterieanführer machen. Dank der optischen Verbesserungen erkennen Sie einen mächtigen General daher schon von Weitem und machen gegebenenfalls einen großen Bogen um ihn und seine starken Streitkräfte.

Die Entscheidungen, die Sie schon bei der Ausstaffierung Ihrer Generäle, Ninjas und Geishas treffen müssen, bleiben Ihnen auch bei der Erforschung neuer Technologien nicht erspart. Der Forschungsbaum, hier „Mastery of the Arts" genannt, gibt Ihnen zwei Möglichkeiten, Ihren Staat zu entwickeln. Jede davon bietet diverse Vorteile, beide können Sie aber nicht beschreiten. So widmet sich der „Bushido"-Zweig kriegerischen Maßnahmen, während der „Weg des Chi" die diplomatische Richtung einschlägt.

Auch im Laufe des Spiels müssen Sie immer wieder wichtige Entscheidungen treffen. So bietet zum Beispiel ein Ronin (her-

DER NEBEL DES KRIEGES

Wo Sie nicht sind, können Sie nicht sehen – eine eiserne Regel im Strategie-Genre.



UNSICHTBAR | In **Shogun 2** zieht der Nebel des Krieges (also Territorien, die Sie noch nicht besucht haben) eine hübsche 2D-Grenze zur restlichen 3D-Karte. Auf dem linken Bild (herausgezoomt) sehen Sie deutlich die unerforschten Gebiete. Feindbewegungen außerhalb Ihres Sichtradius bekommen Sie also gar nicht mit.

HAUTNAH | Prallen zwei Armeen aufeinander, können Sie Krieger im brutalen Zweikampf beobachten. Und ja: Das ist Spielgrafik. Sie erkennen sogar die Embleme der jeweiligen Klans.

renloser Samurai) seine Dienste an. Irgendwann klopfen auch die Europäer an Ihre Tür und bieten Ihnen Reichtümer, Schießpulver und das Christentum an. Nehmen Sie an und verlieren Sie dafür den Respekt Ihrer Untergebenen, besitzen dafür aber eine fortschrittliche Waffentechnik? Oder lehnen Sie ab und riskieren Sie, dass ein anderer Klan zuschlägt? Oder aber einer Ihrer besten Generäle versagt in der Schlacht und bietet Ihnen seinen rituellen Selbstmord (Seppukku) zur Wiedergutmachung an. Opfern Sie ihn?

Andere Ereignisse, die Sie und Ihr Land heimsuchen, stellen Naturkatastrophen dar, wie Sie schon in **Rome: Total War** vorkamen. So verwüsten Tsunamis Ihre Küsten, Taifune toben und Vulkane brechen aus. Auf all diese Dilemmas müssen Sie gefasst sein und entsprechend reagieren.

Innenpolitisch gelten in Japan andere Gesetze als in Europa. Familienmitglieder etwa stellen legitime Verhandlungsobjekte dar. Feilschen Sie um Frieden, können Sie Ihrem Gegenüber zum Beispiel Ihren Sohn als Geisel anbieten – zur Absicherung des gegenseitigen Waffenstillstands. Befindet sich ein solcher Pfand in Ihrer Hand, können Sie natürlich auch entscheiden, ihn auszuschalten. Oder Sie knüpfen starke Bande, indem Sie die Tochter eines anderen Klans mit Ihrem Nachwuchs verheiraten. Generäle, die sich im Kampf bewiesen haben, dürfen Sie als Bevollmächtigte einsetzen, etwa als militärische Berater. Das hat zur Folge, dass Sie Truppen schneller produzieren können oder, sofern Sie einen Mann als Finanzberater einsetzen, Steuern schneller eintreiben.

Nur am Rande kratzten die Entwickler bei unserem Besuch die Schlachten von **Shogun 2: Total War** an. Weniger Einheiten als im Vorgänger wird es geben, dafür liegt der Fokus verstärkt auf dem Stein-Schere-Papier-System. Auch die Jahreszeiten beeinflussen die Schlagkraft Ihrer Truppen, das aus **Napoleon** bekannte Versorgungssystem (bei dem kleine Posten dem Verschleiß der Armee entgegenwirken) wird übernommen. Immens taktisch werden die Gefechte in jedem Fall. Die KI, immer wieder Kritikpunkt vorheriger Teile, soll weiter verbessert werden. Da Burgenbelagerungen nun komplett anders ablaufen – der Kampf findet innerhalb verwinkelter Anlagen statt –, ein nötiger Schritt. Zum Mehrspieler-Modus halten sich die Entwickler bedeckt. Aber: Man weiß, wie sehr sich Fans einen Koop-Modus wünschen. Es gibt also noch einiges, worauf wir uns freuen dürfen. ❏



WALD UND WIESE | Die Landschaften der Schlachtfelder sollen die einzigartige Topografie Japans widerspiegeln.

„Die Liebe zum Detail beeindruckt mich immer wieder.“

Robert Horn



„**Empire: Total War** war ein riesen Monstrum“, erklären mir die Entwickler im Gespräch. Zu viel gewollt, zu hoch gestapelt. Deswegen wird **Shogun 2** wieder kleiner, entschlackter und damit für mich feiner. Ich brauche nicht die komplette Weltkugel zum Spielen. Ein kleines Inselgrüppchen namens Japan reicht auch, vor allem, wenn es so imposant in Szene gesetzt ist. Dass das asiatische Reich nun derart prachtvoll daherkommt, ist nett, aber zweitrangig für mich. Viel mehr interessieren mich die neuen diplomatischen Möglichkeiten, die Rangaufstiege wichtiger Einheiten und all die taktischen Möglichkeiten neuer Figuren. Wenn alles klappt, dauert es nicht mehr lange, bis wir die KI einem ausgiebigen Test unterziehen.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: The Creative Assembly
ANBIETER: Sega
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



BEZIEHUNGSKRISE | Der Dungeon Lord (links) wird von seiner Freundin Kalypso verraten und verkauft. Von Rache getrieben kämpft er sich bis in die tiefsten Tiefen der Hölle vor.

Dungeons

Von: Christian Schlütter

PC Games enthüllt exklusiv den geistigen Nachfolger von Dungeon Keeper.

Pack schlägt sich, Pack verträgt sich – so könnte man die Hintergrundgeschichte von **Dungeons**, dem neuen Spiel des Berliner Studios Realmforge, beschreiben. Darin spielen Sie nämlich einen Dungeon Lord, der einstmals der fieseste und mächtigste Bösewicht im ganzen Land war. So lange jedenfalls, bis seine Freundin Kalypso ihn vom Thron stieß und in die entlegenste Region des Dungeons verbannte.

Im Zuge der Kampagne bauen Sie nach und nach den Ruf Ihres Dungeon Lords wieder auf und besiegen die restlichen Kerkermeister, um schließlich an der treulosen Tomate Kalypso Rache zu nehmen.

Als böser Kerkermeister ist es dabei Ihr Tagesgeschäft, einen düsteren Dungeon mit allerlei Schatzkammern, Folterinstrumenten und Monstern zu erschaffen. „Wir wollten, dass der Spieler einen Dungeon bauen kann, wie er ihn in **Diablo** finden könnte", berichtet uns Realmforge-Studioleiter Benjamin Rauscher bei einem Exklusiv-Besuch in unseren Redaktionsräumen in Fürth.

Kern jeder Bautätigkeit ist das Dungeon-Herz, das es zu beschützen gilt. Wird das pulsierende Gebilde zerstört, ist die Mission verloren. Mithilfe kleiner, grüner Goblins graben Sie vom Dungeon-Herz aus Gänge und Räume in den Fels, die sie dann nach Belieben ausstatten dürfen. Sie platzieren Kerzenleuchter, Särge oder Fässer, um die Umgebung hübsch hässlich zu machen.

Gleichzeitig legen Sie feste Räume an. Sie richten zum Beispiel eine Bibliothek komplett mit Bücherregalen und Rezitierpodesten

MINI-FAQ

Worum geht es bei Dungeons?
In **Dungeons** verkörpern Sie einen Dungeon Lord, der möglichst viele leichtgläubige Helden in sein Verlies locken will. Durch den geschickten Aufbau Ihres unterirdischen Reiches und den Einsatz von Fallen und Monstern befriedigen Sie zunächst die Bedürfnisse der Helden wie Schatzsuche oder Kampflust und murksen sie dann ab, um Gold und Seelenenergie zu ernten.

Wer macht es?
Dungeons wird vom deutschen Studio Realmforge entwickelt, das schon mit der Wirtschaftssimulation **MUD TV** und dem Adventure **Ceville** Erfolge feiern konnte.

Sieht aus wie Dungeon Keeper!?
Dungeons wird auch zu Recht als der geistige Nachfolger gehandelt. Allerdings liegen die Rechte an der Marke bei EA, weshalb Kalypsos Spiel nicht **Dungeon Keeper 3** heißen darf.



ES WERDE LICHT | **Dungeons** bietet keine High-End-Grafik, aber stimmungsvolle Beleuchtung.



RUCHLOSER RECKE | Ihr Dungeon Lord teilt auch selbst aus. Hier kämpft er gegen ein Rudel geflügelter Schlangen. Äh, bitte was?

KELLERPARTY | Im späteren Spielverlauf wird Ihr Dungeon immer größer. Mit bunten Lichtern bringen Sie Stimmung in die böse Bude.

PLANUNG | Auf einer Übersichtskarte wählen Sie die nächste Mission aus und sehen, wie viel des Landes Sie schon verdorben haben.

DAS VORBILD

Dungeons bedient sich sichtbar beim Bullfrog-Klassiker Dungeon Keeper.



BUNT UND BÖSE | Szene aus **Dungeon Keeper 2.**

Der erste Teil der altehrwürdigen Reihe erschien im Jahr 1997 und eroberte die Spielewelt im Sturm. Im Gegensatz zu **Dungeons** war es nicht Ihre Aufgabe, die Helden zufriedenzustellen, sondern die Monster. Dafür richteten Sie Trainings- und Futterräume ein. Je besser Ihr Dungeon, desto mächtigere Monster kamen, um Helden zu verkloppen. PC Games vergab 91 %!
Der zweite Teil brachte sinnvolle Verbesserungen und wieder jede Menge Spielspaß. PC Games belohnte das mit 90 %.

ein oder eine Folterkammer mit Käfigen und Quälinstrumenten.

Wozu die ganze Innenarchitektur? Natürlich wollen Sie nicht Tine Wittler Konkurrenz machen. Stattdessen lockt Ihr Dungeon nach und nach immer mehr Helden an, die darin nach Reichtümern und zu erschlagenden Monstrositäten suchen.

Die Gutmenschen gibt es in verschiedenen Ausführungen vom simplen Abenteurer bis hoch zum strahlenden Champion und außerdem noch in unterschiedlichen Klassen wie Zauberer oder Jäger. Jeder Held, der Ihren Dungeon betritt, hat bestimmte Bedürfnisse, die Sie durch den Aufbau Ihrer Heimstätte befriedigen müssen. Allen gemein ist die Suche nach Gold und der Kampfeswille. Zauberer zum Beispiel wollen zudem noch Gelegenheit haben, andere Helden zu heilen, Jäger brauchen die Herausforderung von Fallen.

Je besser die Helden ihre Bedürfnisse in Ihrem Dungeon befriedigen können, desto mehr Seelenenergie sammeln sie an. Und genau um diese Seelenenergie geht es Ihnen. „Wir sehen die Helden quasi als wandelnde Ressource", erklärt uns Christian Wolferstetter, Creative Director bei Realmforge.

Will heißen: Wenn Sie oder Ihre Monster einen Helden töten, dann bekommen Sie als Belohnung sowohl Gold als auch Seelenenergie. Je zufriedener der Held vor seinem Ableben, desto höher die Ausbeute bei dieser „Ernte". Mit fortschreitender Spieldauer kommen aber immer höherstufigere Helden in Ihren Dungeon und es wird umso schwieriger, deren Bedürfnisse zu befriedigen. Wer die Strahlemänner nicht gleich umbringt, sondern von seinen Gehilfen in die Folterkammer bringen lässt, der bekommt kontinuierlich eine gewisse Menge an Seelenenergie gutgeschrieben, bis der Held in seinem Käfig das Zeitliche segnet.

Sollte übrigens einmal ein Held vollstens zufrieden sein, seine Bedürfnisse also komplett befriedigt haben, macht er sich auf den Weg hinaus aus dem Dungeon. Dann sollten Sie ihn schnell mit Ihren Mannen stellen, um die vollen Gold- und Seelenenergie-Beträge abzusahnen.

TORE AUF ZUM MONSTERLAUF

In Dungeons hetzen Sie Monster auf abenteuerlustige Helden. Und das funktioniert folgendermaßen:



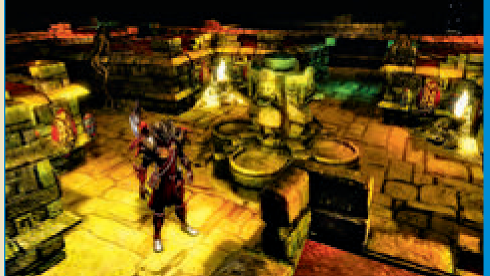
WACHMANN | Für teils eklige Monster wie diesen Beholder platzieren Sie Spawnpunkte auf den Karten. Von diesen leuchtenden Pentagrammen ziehen die Viecher dann los, um Helden zu verkloppen.

SPIESSRUTENLAUF | Während die Helden sich einen Weg durch Ihren Dungeon bahnen, gilt es, ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Manche wollen Schätze sammeln, einige Monster verdreschen und wieder andere dürstet es nach dem Nervenkitzel einer Falle. Die entsprechenden Räume und Gegenstände verteilen Sie per Mausklick auf der Karte.

TÜR UND TOR | Damit aber überhaupt ein Held in Ihr Reich eindringen kann, müssen Sie zunächst solche Dungeon-Eingänge finden und öffnen. Je mehr Tore offen stehen, desto mehr Abenteurer fallen in Ihr Verlies ein und bedrohen Ihr Dungeon-Herz.

DER DUNGEON

Die meiste Zeit verbringen Sie in Dungeons damit, Ihr unterirdisches Reich auszubauen, neue Räume anzulegen, oder die Laufwege der Helden vorauszusehen. Das alles funktioniert mit simplen Mausklicks, erfordert aber ein wenig Planung. Wir zeigen Ihnen einige Besonderheiten der düsteren Kellerverliese.

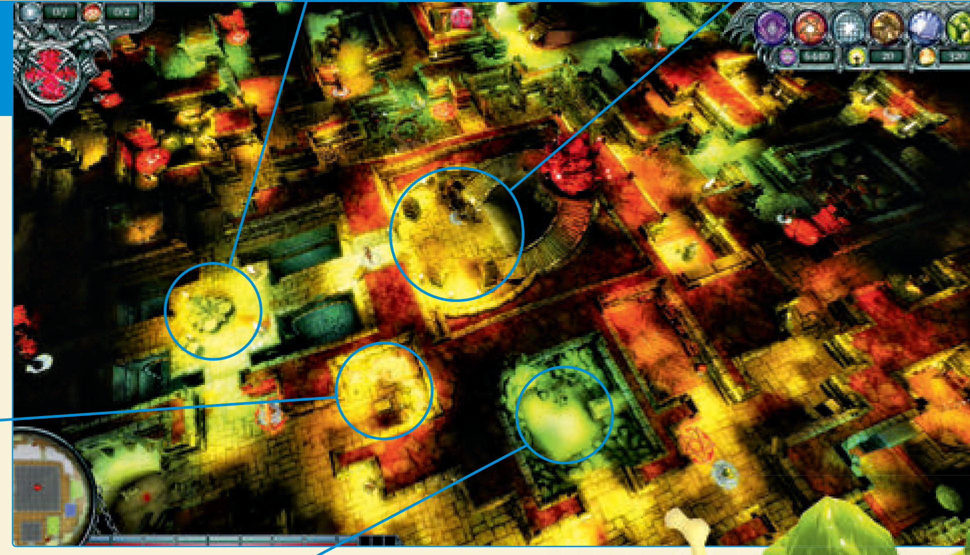


„WASSER WALLE“ | Ihren Dungeon statten Sie mit allerlei Gegenständen, Möbeln und Räumen aus. Dieser Heilbrunnen zum Beispiel ist ein richtiger Anziehungspunkt für Helden. Zum einen füllen sie hier ihre Tränke wieder auf, zum anderen treffen sich die Recken hier zum Plauschl Ein perfekter Platz für einen Hinterhalt!

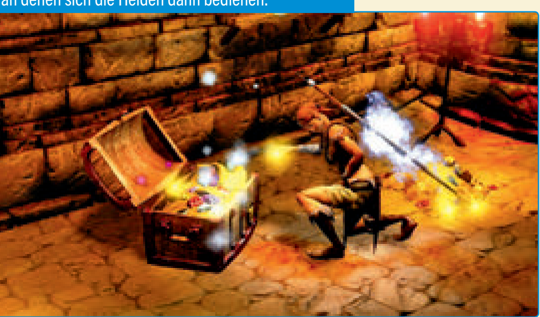


DU KANNST NICHT VORBEI | Ihr Dungeon-Herz lassen Sie von einem besonders mächtigen Monster bewachen. Diese Wächter müssen Sie in speziellen Missionen aber zunächst besiegen, um sie freizuschalten. Hier bewacht zum Beispiel Butch, der untote Fleischer, unser Allerheiligstes.

BAUPROJEKT | Am Anfang einer Partie besitzen Sie nur ein Dungeon-Herz. Mit simplen Mausklicks gestalten Sie das Aussehen Ihres Dungeons. Ihre Goblins graben dann, witzig animiert, Stollenschächte und Räume in den blanken Fels.



GELDSEGEN | Die meisten Helden kommen in Ihren Dungeon, um nach Reichtümern zu suchen. In der uns gezeigten Version gab es noch eine fest ausgeschriebene Schatzkammer. Realmforge berichtete uns aber, dass Sie im fertigen Spiel einfach Schatztruhen und Goldhaufen im Dungeon verteilen dürfen, an denen sich die Helden dann bedienen.



HEIMATFRONT | Wenn Sie Behausungen in den Einflussbereich Ihres Dungeons bringen, schalten Sie neue Monsterarten frei und heben Ihr Einheitenlimit. Wer zum Beispiel diesen Schleimtümpel einnimmt, der darf ab diesem Zeitpunkt das fiese Slime-Monster per Spawnpunkten im Level verteilen.

Bei den Kämpfen dürfen und müssen Sie übrigens auch selbst eingreifen. Wie in einem Action-Rollenspiel der Marke **Diablo** steuern Sie Ihr Alter Ego per Mausklick durch die Gänge oder hetzen es auf Gegner. Bei Attacken zückt Ihre Figur ihr riesiges, schwarzes Schwert und hackt auf den Feind ein. Ebenfalls aus Rollenspielen abgeguckt ist das Skillsystem Ihres Anti-Helden. Während Sie in der Kampagne voranschreiten, bekommt Ihr Dungeon Lord Erfahrungspunkte, die Sie in drei Kategorien (Kampf, Verbesserung, Bauen) auf neue Fähigkeiten verteilen. Mehr dazu lesen Sie im Kasten oben rechts.

Wer sich nicht selbst die Finger schmutzig machen will, der pflastert seinen Dungeon mit Spawnpunkten für Monster zu. An der Stelle, an der Sie die leuchtenden Pentagramme auf dem Boden platzieren, erscheinen regelmäßig Monster einer bestimmten Sorte, die einen Bereich um den Spawnpunkt herum bewachen und Gegner eigenständig angreifen. Werden die Monster getötet, erscheinen nach einer Weile neue. Welche Arten von Spawnpunkten Ihnen zur Verfügung stehen, wird durch Behausungen geregelt. Diese viereckigen Bereiche beheimaten jeweils eine bestimmte Monster-Art. Bringen Sie solch eine Bleibe unter Ihre Kontrolle, steht die jeweilige Kreaturenart in der Folge unter Ihrer Kontrolle. Außerdem hebt jede weitere Bleibe Ihr Einheitenlimit an und vergrößert so Ihre Chance, nicht von den Helden überrannt zu werden.

Wird es doch einmal brenzlig, steht noch eine letzte Bastion zwischen den Helden und Ihrem Dungeon-Herz: der Wächter. Dieses spezielle Monster müssen Sie in der Kampagne einmal besiegen, um es zu unterwerfen und können es dann in einem Raum direkt vor Ihrem Dungeon-Herz beschwören, wo es mit mächtigen Attacken die Helden abwehrt. Das birgt eine Art Bosskampf-Charakter.

In der Kampagne starten Sie erstmal ganz unten in der Hackordnung. Und da bei **Dungeons** alles ein wenig anders ist, bedeutet „ganz unten“ eigentlich „ganz oben“. Ihr

INTERFACE UND FÄHIGKEITEN-SYSTEM

Die Benutzeroberfläche von Dungeons ist eine clevere, leicht zugängliche Mischung aus Action-Rollenspiel und Wirtschaftssimulation.

Während Ihnen in den oberen Bildschirmecken Informationen zu Ressourcen und Baumöglichkeiten angezeigt werden, kommt die untere Leiste dem Interface für den Schnellzugriff auf Fähigkeiten nahe, das man aus Action-Rollenspielen kennt. Durch einen Klick auf die jeweiligen Buttons gelangt man zudem in das Zauberbuch und den Skilltree. Dort investieren Sie Erfahrungspunkte in neue Fähigkeiten für Ihren Dungeon Lord.

ZAHLENSPIEL | Hier wird Ihnen angezeigt, wie viele Monster Sie befehligen, wie viele Helden im Gefägnis und wie viele in der Folterkammer sind. Darunter sehen Sie die Lebensenergie Ihres Dungeon-Herzens.



BAUMENÜS | Von links nach rechts: Prestigeobjekte, Spawnpunkte für Monster, Schatzkammern, Bibliotheken und Ausrüstungskammern. Mit einem Klick auf die Symbole öffnen Sie das jeweilige Baumenü. Darunter sehen Sie die aktuellen Zahlen für die Ressourcen Prestige, Seelenenergie und Gold.

ÜBERSICHTSKARTE | Die Mini-Map zeigt Ihren Dungeon wie durch eine Lupe. Sie sehen neben Räumen und Gängen auch feindliche und eigene Einheiten sowie Dungeon-Eingänge.

BAUOPTIONEN | Für die einzelnen Räume können Sie Gegenstände aufstellen, die entweder die Raumeffizienz oder -kapazität erhöhen oder als Interaktionsobjekte für Helden fungieren.



ZAUBERBUCH | Wie in einem Action-Rollenspiel ziehen Sie die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche (links) einfach aus Ihrem Zauberbuch auf die Skillleiste. Rechts im Buch sehen Sie zudem Zauberspruchrollen, die Sie nur einmal benutzen können.



KAMPF | Wer Punkte in diesen Bereich investiert, der verschafft seinem Dungeon Lord Vorteile im Kampf. Zum Beispiel durch Feuerbälle oder Boni auf Attacken.

VERBESSERUNG | In diesem Bereich des Skillbaums finden Sie vor allen Dingen passive Boni. Die finale Fähigkeit erlaubt es Ihnen, ein Dungeon-Tor wieder zu schließen.

BAUEN | Durch Punkte in diesem Bereich erhalten Sie Unterstützung bei der Erstellung Ihres Dungeons, nehmen zum Beispiel mehr Geld ein oder bekommen bessere Goblins.

erstes Reich ist ein Kerker direkt unterhalb der Erdoberfläche. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto weiter dringen Sie in das Innere der Erde vor.

Insgesamt hat Realmforge drei Kapitel mit verschiedenen Umgebungen, Monstern, Gegnern und Herausforderungen eingebaut. Nach dem Kerker gelangen Sie in einen versunkenen Tempel, der in ekliges Grün getaucht ist. Und im dritten Kapitel stehen Sie dann in der feurigen Hölle Kalypso persönlich gegenüber. In jedem Kapitel ist es Ihre Aufgabe, einen feindlichen Obermotz zu besiegen. Die einzelnen Missionen geben Ihnen dann noch zusätzliche Aufgaben. Mal sollen Sie einen bestimmten Grad an Prestige erreichen, mal möglichst viele Helden um die Ecke bringen. Aber auch optionale Nebenaufgaben haben die Entwickler eingebaut. So sollen Sie zum Beispiel vor dem Verrat eine Menge Gold ansammeln, damit Kalypso sich neue Schuhe kaufen kann.

Sie haben es sicher schon gemerkt: **Dungeons** nimmt sich nicht allzu ernst und präsentiert die Helden-Metzelei mit ordentlich Humor. Das sieht man an vielen kleinen Details. So heißt eines der Wächter-Monster „Butch, der untote Fleischer", eine klare Anspielung auf den Zwischengegner „The Butcher" aus **Diablo**, der mit einem Fleischermesser auf den Spieler losging.

Und auch bei den Foltermethoden ist Realmforge kreativ. So können Sie die Helden einer Medienfolter unterziehen. Die armen Geschöpfe werden dabei gezwungen, in eine Kristallkugel zu schauen, in der den lieben langen Tag **MUD TV** läuft.

Optisch hält sich Dungeons eng an das große Vorbild **Dungeon Keeper**. Goblins hacken unter Ächzen Steine aus den Wänden oder schleppen gefallene Helden ins Gefägnis, Feuerbälle erhellen die düsteren Höhlengänge und Ihr Dungeon Lord stapft wie Sauron persönlich durch sein morbides Reich. Dabei sollen Sie nicht nur an der Ausstattung Ihres Dungeons sehen, wie weit Ihre Macht schon gewachsen ist, sondern auch an Ihrem Avatar selbst. Der wächst nämlich sichtbar je mehr Prestige Sie anhäufen und je mehr Helden Sie dahinraffen.



500 GRAMM VON DER GROBEN | Butch, der untote Fleischer, lässt sein Hackebeil wirbeln. Wer ihm zu nahe kommt, der wird zu Hackfleisch verarbeitet.

FEUERWERK | **Dungeons** strotzt vor Details und bunten Effekten. Unsere Slime-Monster hinterlassen eine eklige, grüne Leuchtspur.

PLANUNGSPHASE | Gerade Spawnpunkte sollten Sie strategisch sinnvoll im Dungeon verteilen, um Helden an genau den richtigen Stellen angreifen zu können.

WUNSCHLISTE

Folgende Dinge wünschen wir uns noch für die fertige Version:

- **Bugfreiheit:** Das könnten wir mehrmals schreiben. Bitte, Realmforge, bitte bügelt auch die letzten Fehler aus und macht aus **Dungeons** ein rundes Spiel!
- **Coole Videos:** Das Spiel steht und fällt mit dem schwarzen Humor. Der muss auch zwischen den Missionen rüberkommen. Also, liebe Entwickler, präsentiert uns ein paar stimmungsvolle Videos.
- **Gute Missionen:** Immer nur Helden plätten wird auf die Dauer langweilig. Wir wünschen uns abwechslungsreiche Missionen, die unseren Grips fordern.
- **Mehrspieler-Modus:** Wir wollen unsere Schleimmonster auch auf menschliche Mitspieler hetzen! Schnell her mit dem Multiplayer!
- **Ego-Ansicht:** Vielleicht schafft es Realmforge ja auch noch, eine Funktion einzubauen, mit der man sich in seine Monster hineinversetzen und dann in Ego-Perspektive Gegner plätten kann. Das gab es schon bei **Dungeon Keeper 2**.

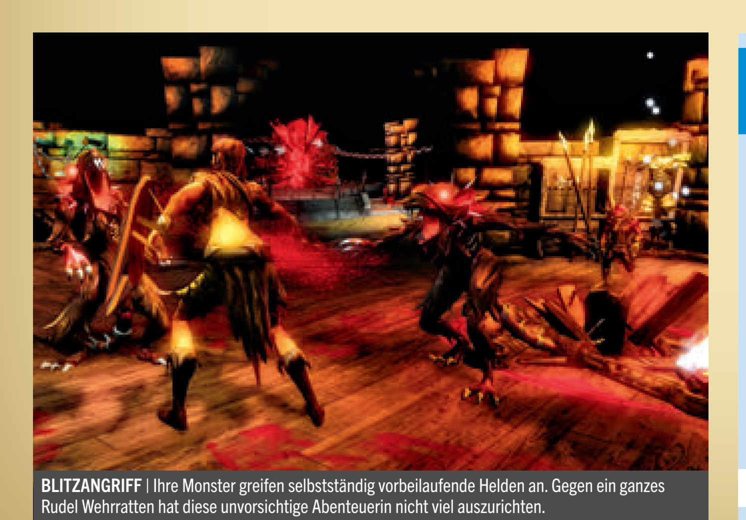
Während der zirka zwanzig Missionen der Kampagne verderben Sie auch die Oberwelt mit Ihrer Boshaftigkeit. Auf einer Übersichtskarte sehen Sie, welche Gebiete Sie schon ins Chaos gestürzt haben und welche noch Friede-Freude-Eierkuchen-Namen wie „Lecker-Schmeckerlingen" tragen. Auch einige der Nebenaufgaben drehen sich darum, in der Welt der Menschen Unheil anzurichten. So sollen Sie in einer Mission zum Beispiel Schleimkanonen aufbauen und abfeuern und so die nahe gelegene Stadt mit grüner Soße überziehen.

Meistens aber geht es in den Aufträgen darum, den Lord eines benachbarten Dungeons zu besiegen. Dazu bauen Sie Ihren nach und nach aus, bis Ihr Einflussgebiet an das des Gegners reicht. Dann fallen Sie in die Gefilde des Feindes ein und stellen sich ihm im Zweikampf.

Abseits der Kampagne können Sie auch einfach ein freies Spiel starten und in Ruhe Ihren Kerker aufbauen. Dabei stehen Ihnen von Beginn an alle Behausungen zur Verfügung. Damit überhaupt Helden in Ihren Dungeon kommen, müssen Sie übrigens – wie auch in der Kampagne – zunächst einen Dungeon-Eingang finden und öffnen. Je mehr Tore Sie aufmachen, desto schwieriger wird es natürlich, die Gegner abzuwehren. So gestalten Sie den Schwierigkeitsgrad auf gewisse Weise selbst.

Kleiner Wermutstropfen zum Schluss: Einen Mehrspielermodus wird es zum Release im Frühling nicht geben. Realmforge arbeitet zwar daran, will ihn aber nicht veröffentlichen, bevor er rund läuft. Deswegen konzentriert man sich im Berliner Studio jetzt zunächst auf den Einzelspieler-Modus und will den Multiplayer vielleicht später nachreichen.

Ähnlich sieht es mit dem Editor aus. Kurz nach der Veröffentlichung des Spiels wollen die Entwickler die umfangreichen Programme freigeben, mit denen auch im Studio selbst die Level kreiert werden. Einen speziell designten, leicht zugänglichen Editor im Spiel selbst wird es deshalb nicht geben. Mit den Modding-Tools soll es dann aber auch möglich sein, komplett eigene Kampagnen, Karten und Charaktere zu erschaffen. ❑



BLITZANGRIFF | Ihre Monster greifen selbstständig vorbeilaufende Helden an. Gegen ein ganzes Rudel Wehrratten hat diese unvorsichtige Abenteuerin nicht viel auszurichten.

„Zum Glück keine bloße Kopie, sondern ein ganz eigenes, cooles Spiel!"

Christian Schlütter



Ich hatte mir vorgenommen, den Entwicklern die fiese Frage zu stellen: „Warum soll ich das spielen, wenn **Dungeon Keeper 2** auf meinem Rechner doch noch läuft?" Zum Glück brauchte ich das nicht. Denn schon recht früh in der Präsentation wurde klar, dass Realmforge sich zwar das große Vorbild sehr genau angesehen hat, das Studio aber trotzdem sein ganz eigenes Spiel entwirft. Wenn die Berliner der Kampagne ein paar witzige Videos und gute Missionen spendieren und das Spiel dann auch noch bugfrei ist, dann steht einer fies-fröhlichen Untergrund-Partie nichts im Wege. Ich jedenfalls freue mich, wieder in die blutbesudelten Stiefel des Dungeon Lords zu steigen.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Realmforge
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: Frühling 2011

EINDRUCK **GUT**



FEUER-FEST | Wilde Ballereien im Schnee oder doch lieber im Dschungel? **Black Ops** bietet 14 Mehrspielerkarten rund um die Welt.

Von: Robert Horn/Jürgen Krauß

Der Online-Part des Shooters verdient schon jetzt das Prädikat „suchterzeugend“.

Call of Duty: Black Ops

AUF DEN PUNKT:

Die wichtigsten Daten von Black Ops im Detail:

- 14 teils interaktive Karten
- Über 40 Waffen
- 15 Perks (Zusatzfähigkeiten)
- 10 Prestige-Levels
- 15 Abschussserienbelohnungen
- Maximal 18 Spieler
- Höchstlevel: 50
- Ausrüstung wird für Währung gekauft, nicht mehr freigeschaltet.
- Wager Matches: Spielen Sie um Wetteinsätze und Währung!
- Mit Verträgen verdienen Sie in den normalen Matches Währung.
- Dedizierte Server
- Video-Editor
- Combat Training

Es ist das Spiel hinter dem Spiel, das Massen verzückt. Es sind die vielen Spielmodi, die adrenalinfördernden, rasend schnellen Gefechte, die Belohnungen und der Wettstreit mit Freunden. Die Wucht, mit der **Call of Duty**-Mehrspielerpartien daherkommen, wurde von Konkurrenzprodukten bisher selten erreicht. Noch immer werden selbst die alten Teile der Serie wie fanatisch rauf- und runtergespielt, bersten die Server Abend für Abend nahezu unter der Last der streitfreudigen Community. Wen interessiert schon eine relativ kurze Einzelspielererfahrung, wenn man online monatelang Spaß haben, Waffen und Auszeichnungen nachjagen und Erfahrungspunkte sammeln kann? Und wie lässt sich diese von **Modern Warfare** 2007 entfachte Genrerevolution noch weiter steigern? Fragen, die uns Entwickler Treyarch bei einem ausgiebigen Anspielen vor Ort ausführlich beantwortet hat. Demnach wird der Mehrspielermodus von **Call of Duty: Black Ops** mehr als nur ein Abklatsch bisheriger Teile.

Das System aus Levelanstiegen, freischaltbaren Waffen, den sogenannten Perks (Verbesserungen), und den Abschussserienbelohnungen kennt jeder, der in den letzten Jahren Online-Shooter gespielt hat. Es gehört inzwischen schlicht und einfach dazu und ist der Grund für die außerordentliche Motivation zum Weiterspielen.

Wo in Teil 1 von **Modern Warfare** noch alles ganz gut funktioniert hat, überforderte das **Modern Warfare 2**-System schon so manchen Zocker. Zu schnell gab es dort einfach zu viel Neues zu entdecken: Schon nach wenigen Partien winkte eine neue Waffe, andauernd gab es ein frisches Gadget – wer nicht auch auf dem virtuellen Schlachtfeld übernachtete, hatte bald den Überblick verloren. Dagegen kämpft Treyarch mit einem System, das die Entwickler schlicht und einfach „Currency“, also „Währung“, nennen. Die Freischaltungen aufgrund von Erfahrung gibt es immer noch, allerdings muss sich jeder Spieler seine Ausrüstung

WAGER MATCHES: DIE NEUEN SPIELMODI

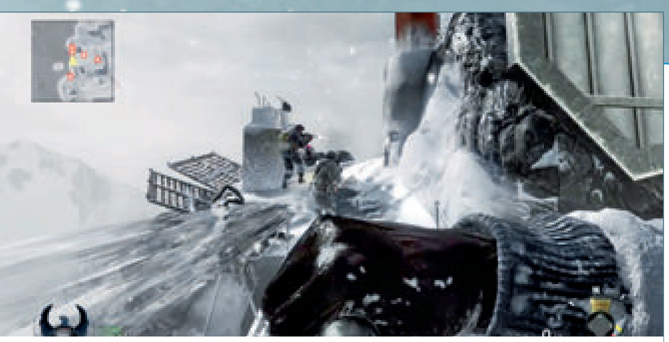
Erfrischend anders, so präsentieren sich die neuen Spielmodi, die Sie in den sogenannten Wager Matches spielen:

In dieser Spielart, sinngemäß mit „Wettspielen" übersetzt, treten jeweils sechs Spieler in einem von vier Jeder-gegen-jeden-Modi an. Der Clou daran: Jeder Teilnehmer zahlt eine Art Eintrittsgeld, das am Ende unter den drei Erstplazierten aufgeteilt wird. Damit Sie nicht direkt beim ersten Match Ihre kompletten Kröten verzocken, gibt es Arenen mit unterschiedlich hohen Einsätzen, die dann aber logischerweise im Gewinnfall auch unterschiedlich lukrativ sind.

GUN GAME

Alle Spieler starten mit einem Revolver. Wenn Sie jemanden mit der Knarre erwischen, gibt es zur Belohnung ein neues Schießeisen, erledigen Sie damit dann jemanden, wieder ein neues und so weiter. Wer nach 20 Runden mit allen Waffen einen Kill abgeliefert hat, gewinnt. Nahkampf-Messer-Attacken bringen einen zwar selbst nicht weiter, werfen aber das Opfer eine Stufe zurück.


GUN GAME | Jeder erledigte Gegner beschert Ihnen eine neue Waffe.


STICKS AND STONES | Treffen mit dem ballistischen Messer ist nicht gerade einfach.

STICKS AND STONES

Eine Armbrust, ein ballistisches Messer und ein Tomahawk, mehr Waffen gibt es nicht. Kills mit der Armbrust und dem ballistischen Messer geben die meisten Punkte, das Töten im Nahkampf die wenigsten. Wenn Sie mit dem Tomahawk treffen, verliert der Getroffene sämtliche Punkte. Gemein: Der beste Spieler wird farblich hervorgehoben!

ONE IN THE CHAMBER

Jeder der sechs Spieler startet mit einer Pistole, einem Messer und drei Leben in die Partie. In der Pistole befindet sich nur eine einzige Kugel. Wenn Sie damit jemanden treffen, ist er sofort tot und Sie erhalten eine weitere Kugel. Erwischen Sie einen Gegner mit dem Messer, stirbt er und Sie erhalten dessen Kugel. Wer als Letztes steht, gewinnt.

SHARPSHOOTER

Zu Beginn einer jeden Runde erhält jeder Spieler die gleiche Waffe: ein zufälliges Schießeisen mit zufälligen Erweiterungen. Im 45-Sekunden-Rhythmus bekommt jeder Teilnehmer einen neuen Schießprügel. Wer mehrere Feinde beseitigt, ohne dabei selbst ins Gras zu beißen, darf sich außerdem über Perks freuen. Mehr steckt aber nicht dahinter.

und die gewünschten Waffen jetzt mittels Währung zusammenkaufen – sich also bewusst für etwas entscheiden. So bleibt der Überblick erhalten und die Motivation hoch. Währung verdienen Sie durch teamdienliches Spiel, das Erfüllen sogenannter „Contracts" oder in den „Wager Matches". Letztere erklären wir Ihnen im Kasten oben auf dieser Seite, „Contracts" gleich hier.

„Contracts" bedeutet nichts anderes als „Verträge" – und genau das trifft es auch. Als Spieler schließen Sie bis zu drei Verträge gleichzeitig ab, je einen pro Kategorie. Eine der Kategorien bezieht sich beispielsweise auf Ihre Waffen, ein Vertrag könnte also lauten: „Erledige 5 Gegner mit einem Sturmgewehr per Kopfschuss!" Der Vertragsabschluss kostet Sie einen gewissen Betrag an Währung und wie im wirklichen Leben – denken Sie an Ihren Handyvertrag! – haben auch diese Abmachungen eine feste Laufzeit. „Innerhalb von drei Spielen" wäre im Beispiel wohl ein realistischer Wert, durchaus machbar also. Wenn Sie sich an alle Bedingungen halten, winkt ein fetter Batzen Währung als Belohnung, den Sie gleich wieder in neue Ballerausrüstung investieren.

Perks und Killstreaks, das sind **Call of Duty**-Fachbegriffe. Erstere bezeichnen Belohnungen, die Sie freischalten und die Ihnen diverse Zusatzfähigkeiten gewähren. Hier wird sich, im Vergleich zu den Vorgängern, kaum etwas tun. 15 Perks wird es geben, darunter Bekanntes wie genaueres Schießen aus der Hüfte, höherer Patronenschaden oder der im letzten Teil beliebte „Eliminator" (jetzt heißt er „Second Chance"), bei dem Sie kurz vor dem Ableben noch einmal die Pistole ziehen.

Nummer 2, die Killstreks, also Abschussserien, bei denen Sie eine Reihe von Gegnern nacheinander erledigen, ohne selber ins Gras zu beißen, schalten temporäre Belohnungen frei, mit denen Sie Ihre Gegner malträtieren. Gerade diese teils unfair harten Eingriffe in die Spielmechanik trieben viele Spieler in **Modern Warfare 2** in den Wahnsinn. Deshalb hat Entwickler Treyarch nachgedacht und das System entschlackt. Noch immer gibt es 15 dieser Belohnungen,



HOTWHEEL | Eine der Belohnungen für erfolgreiche Abschussserien ist dieses ferngesteuerte Auto.


RENOVIERUNG | Dicke MGs wie dieses kaufen Sie für Währung, die sie vorher verdienen müssen.

MEHR ABWECHSLUNG: DIE KARTEN

Mehr Interaktivität – das versprechen uns die Designer für die neuen Mehrspielerschauplätze. Drei der vierzehn angekündigten Schlachtfelder durften wir vor Ort bei Entwickler Treyarch bereits ausführlich spielen und erkunden.



▶ **KARTE „RADIATION"** | Wir haben keine so rechte Vorstellung, was es genau mit diesem Schauplatz auf sich hat, aber er wirkt wie eine Mischung aus Atombunker, Kernkraftwerk und Produktionshalle. Egal, hier gibt es jedenfalls Schalter, die große Bodenplatten auf- und zugehen lassen und so den Zugang zu einer tieferliegenden Ebene steuern.



▲ **KARTE „SUMMIT"** | Eine vereiste Operationsbasis, irgendwo am gefühlt kältesten Punkt der Erde. Zwar ist uns hier nichts Interaktives aufgefallen, dafür gestalten aber das dichte Schneetreiben und die gefährlichen Abhänge, die unachtsame Soldaten schon mal ohne Fremdeinwirkung hinunterrauschen lassen, den Schauplatz sehr atmosphärisch.

▼ **KARTE „LAUNCH"** | „Wir wollen Abwechslung schaffen und haben uns deshalb für fast jede Karte etwas Interaktives einfallen lassen", so erklärt man uns die Konzeption der Mehrspieler-Arenen. Unsere Erfahrungen, vor allem auf „Launch", zeigen allerdings, dass man es mit der Interaktivität nicht ganz genau nimmt. Der namensgebende Raketenstart, der auf dieser Karte stattfindet, kann nämlich nicht beeinflusst, dafür aber schnell zur Barbecue-Falle werden – so ein Triebwerk grillt nämlich alles und jeden!

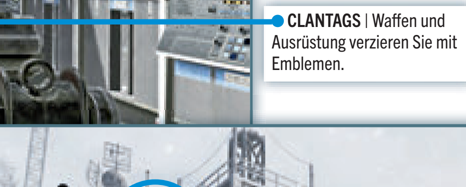


etwa Munitionspakete, Napalmangriffe oder Angriffshelikopter. Besonders cool fanden wir einen kleinen, ferngesteuerten Buggy, der bei Feindkontakt in die Luft fliegt. Jedoch gibt es nun auch Angriffe, die sich gezielt gegen Abschussserienbelohnungen anderer Spieler richten und diese somit vereiteln. Gegen einen hartnäckigen Kampfhelikopter etwa stellen Sie einfach ein Flugabwehrgeschütz auf, das selbstständig auf feindliche Flugkörper feuert. Außerdem zählen Kills aus Abschussserienbelohnungen nicht mehr zur nächsten Abschussserie und schalten somit keine weiteren Belohnungen mehr frei. Es sollte in Zukunft also deutlich ruhiger und ausgeglichener auf dem Schlachtfeld zugehen.

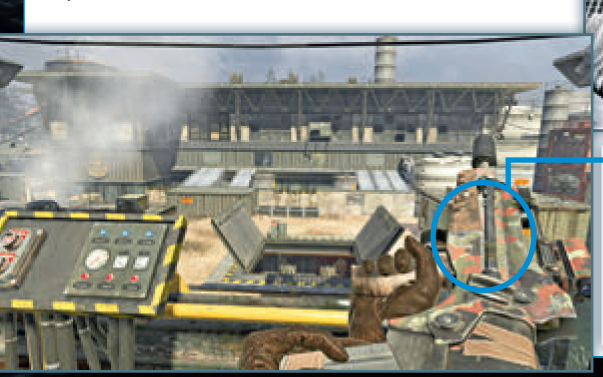
Die Ausrüstung, sozusagen das Überlebenspaket jedes Spielers, übertrifft den Vorgänger **Modern Warfare 2** zwar nicht zahlenmäßig, dafür gibt es aber einige ordentliche Neuerungen. Über 40 Waffen wird es geben, in jeder wünschenswerten Rubrik wie Schrotflinten, Panzerfäuste, diverse leichte oder schwere Maschinengewehre sowie Granaten in den bekannten Ausführungen. Neu im Gepäck sind kleine, fiese Ausrüstungsgegenstände, die Ihnen das Überleben auf dem Schlachtfeld erleichtern. Eine kleine Kamera etwa, genannt „Camera Spike", stellen Sie an einer beliebigen Stelle auf und können damit Feinde in einem Thermalbild in der Ecke Ihres Bildschirmes ausmachen. Weiterhin hilft ein Störsender, das Radar des Gegners in der Nähe zu stören, während ein Bewegungssensor wiederum hilft, nahende Störenfriede gebührend zu empfangen.

MEIN VIRTUELLES ICH

„Customization" – also die Möglichkeit, Figuren, Waffen und Ausrüstung im Spiel selber zu gestalten – heißt das Zauberwort, das in Black Ops nicht fehlen darf. Ein paar Beispiele:



CLANTAGS | Waffen und Ausrüstung verzieren Sie mit Emblemen.



TARNMUSTER | Das kennen wir schon aus den Vorgängern: Ihre Waffen dürfen Sie mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Mustern bestücken.

SCHMINKE | Auch die Spielfiguren selbst können Sie mit schicker Gesichtsfarbe individualisieren.

„Es gibt Menschen, die nicht bereit sind, online zu spielen“

PC Games: Die Mehrspielersparte ist derzeit gut besetzt. Braucht es da noch ein **Black Ops**?
Vonderhaar: „Ach, kommt schon, es gibt doch immer Bedarf an Mehrspielertiteln, oder? Außerdem ist bei **Call of Duty** noch viel Platz für Innovation. **Black Ops** bietet zahlreiche Dinge, die so zuvor noch nie jemand gesehen hat: ‚Wager Matches‘ zum Beispiel. Oder das ‚Theater‘, wo du die Spielerfahrung noch mal erleben und sogar in Filme verwandeln kannst. Oder das ‚Combat Training‘, das neuen Spielern hilft, zu Mehrspielerprofis zu werden. Wir haben nur eine begrenzte Zeit, das Spiel zu entwickeln, und es bleiben viele Ideen am Boden des Schneideraums zurück – Ideen, die wir durchaus noch umsetzen und weiterentwickeln wollen.“


David Vonderhaar ist Design-Direktor bei Treyarch.

PC Games: Viele sind von den übermäßigen Abschussserienbelohnungen im Vorgänger genervt. Ihr macht da etwas anders, richtig?
Vonderhaar: „Da gibt es so einiges, was wir diesbezüglich unternommen haben – wobei der Grad der Genervtheit natürlich immer vom Betrachter abhängt. Manche fanden es nervtötend, andere wiederum großartig. Das habe ich dazu zu sagen: Es gibt zwei ziemlich radikale Veränderungen, die wir in diesem Bereich vorgenommen haben.
PC Games: Das hätten wir gern genauer, bitte.
Vonderhaar: „Erstens: Kills aus Killstreaks zählen nicht zu Killstreaks. Das bedeutet: Um eine Tötungsserienbelohnung zu erhalten, müsst ihr sie euch tatsächlich erarbeiten. Das ist eine ziemlich radikale Veränderung, die den Killstreak-Spam dramatisch verringern dürfte. Außerdem gibt es jetzt Perks, die euch dabei helfen, Tötungsserienbelohnungen vom Himmel zu holen. Zudem haben wir eine Menge neuer Raketenwerfer, mit denen man den einen oder anderen Helikopter einfach abschießen kann. Und dann gibt es sogar Tötungsserienbelohnungen, die nur dazu da sind, Tötungsserienbelohnungen auszuschalten – zum Beispiel das SAM-Geschütz, das einfach irgendwo aufgestellt wird und dann automatisch und eigenständig Helikopter unter Beschuss nimmt. Wenn ihr also von dem Killstreak-Spam genervt seid, von all den Helis und Jets, die die ganze Zeit über dem Schlachtfeld herumfliegen, dann schnappt euch einen der Raketenwerfer und ein SAM-Geschütz und holt sie einfach herunter!“
PC Games: Mit dem Combat Training führt ihr erstmals Mehrspielerschlachten mit Bots ein. Warum?
Vonderhaar: „Die Sache ist die: Als Hardcore-Spieler brauchst du kein Combat Training. Was viele, im Gegensatz zu uns, nicht wissen: Es gibt Hunderttausende von Menschen, die nicht bereit sind, online zu spielen. Menschen, die den Einzelspielerteil richtig gut fanden, aber niemals den Schritt auf einen Mehrspieler-Server wagen würden. Ganz ehrlich? Wir denken, das ist eine Tragödie! Unser Mehrspielermodus ist nämlich großartig! Also haben wir nach einem Weg gesucht, solche Spieler dazu zu bringen, sich doch zu trauen. Also ja, vielleicht sind das nicht die besten Onlinespieler, vielleicht sind es Verlierer, wie ihr sie nennt, wenn die aber das Basistraining abgeschlossen haben und sich damit wohlfühlen, wenn sie ihre Fähigkeiten verbessern können, ohne dass ihnen jemand dauernd „You n**b b***a*d!!11!“ ins Ohr brüllt – dann können wir diese Menschen vielleicht zu dem Pool der „Nicht-Loser“ und Onlinespieler hinzufügen. Und ich denke, das ist ein echter Pluspunkt für das Spiel.“

Am Rande möchten wir noch den neuen Videoeditor erwähnen, den Veteranen vielleicht aus den guten, alten **Counter-Strike**-Tagen kennen. Jedes Match in **Black Ops** wird als Datenpaket aufgezeichnet, das Sie aus jeder erdenklichen Perspektive anschauen und daraus Schnipsel exportieren können. Diese, flott zusammengeschnitten, können Sie auf Treyarchs Servern speichern und Freunden zeigen. Ebenfalls neu ist das Combat Training, in dem Sie auf den Karten gegen Computergegner antreten – zum Üben eben.

Was wir vor Ort zu sehen bekamen, hat uns angenehm überrascht. Der Mehrspielermodus von **Black Ops** könnte durchaus seinen großen Vorgängerbruder überflügeln. Und selbst wenn er das nicht schafft, bietet er genug Abwechslung, Spaß und Action, um seinem gewichtigen Namen und der Tradition der Reihe gerecht zu werden. ❑

„Im Grunde wenig Neues – aber so ist das nun mal mit der Evolution!“

Jürgen Krauß



Streng genommen steckt im Kern des Mehrspielerteil von **Black Ops** ein **Modern Warfare 2**. Was mich aber trotzdem zu leisem Jubel veranlasst: Treyarch hat am Drumherum so viel poliert, entschlackt, verbessert, aufgewertet und runderneuert, dass ich es mal wieder kaum erwarten kann, mich in meine erste Internetpartie zu stürzen. Vor allem die Wager Matches und das Gun Game haben es mir angetan – wobei ich sicher auch etwas Zeit im „Theater“ verbringen werde.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Activision
ENTWICKLER: Treyarch
TERMIN: 9.11.2010

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



BLEI FÜR GELD | Waffen schalten sich nun nicht mehr einfach frei. Stattdessen müssen Sie Geld verdienen und sich die Dinger kaufen.






XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM


PS3

PlayStation Network

DICE


EA



VERTRAUT | Sieht aus wie **Fallout 3**, spielt sich wie **Fallout 3** – und doch bietet **New Vegas** viele Neuerungen.

Fallout: New Vegas

Von: Felix Schütz

Endzeitstimmung der schönsten Art: Wir spielten das neue Fallout ausgiebig an und klären letzte Fragen vor dem Test!

Selbst auf den zweiten oder dritten Blick wird man den Eindruck einfach nicht los: „Das sieht ja genauso aus wie **Fallout 3**!" Und tatsächlich – **Fallout: New Vegas** setzt auf die gleiche Engine, die gleiche Bedienung, das gleiche Kampfsystem, das gleiche Konzept wie Bethesdas geniales Endzeit-Rollenspiel von 2008. Unterschiede zwischen den beiden Titeln machen sich erst im Detail bemerkbar, doch es gibt sie – denn die Entwickler sind diesmal nicht Bethesda, sondern Obsidian Entertainment (**Alpha Protocol**). Dieses Team, dem auch einige Schöpfer der früheren **Fallout**-Spiele angehören, hat sich eine Menge Verbesserungen ausgedacht – davon konnten wir uns vier Stunden lang anhand einer Preview-Version überzeugen.

Anders als Fallout 3 spielt New Vegas wieder an der amerikanischen Westküste, genauer, in Nevada. Dort erforscht man nicht nur Wüsten, Täler, Bunker und Dörfer, sondern natürlich auch die namensgebende Stadt Las Vegas, welche die nukleare Katastrophe halbwegs unbeschadet überstanden hat. Doch bis der Protagonist nach Vegas gelangt, vergehen einige Spielstunden, denn zu Beginn hat er noch ganz andere Sorgen: Ahnungslos und halb tot erwacht er in einem heruntergekommenen Krankenbett, ein Mann namens Doc Mitchell redet ihm ins Gewissen – und hier beginnt die Charaktererstellung. **Fallout**-Kennern fallen direkt erste Änderungen auf: Neben Attributen, Skills und Perks gibt es nun auch wieder Traits – die hatte man in **Fallout 3** noch vergeblich gesucht. So wie auch Perks sind Traits im Grunde dauerhafte Charaktereigenschaften. Allerdings haben sie nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile: Einer der Traits steigert etwa die Schussrate, senkt dafür aber die Genauigkeit. Bis zu zwei Traits darf man sich aussuchen – wer sich jedoch für keinen entscheiden mag, lässt ganz einfach von allen die Finger.

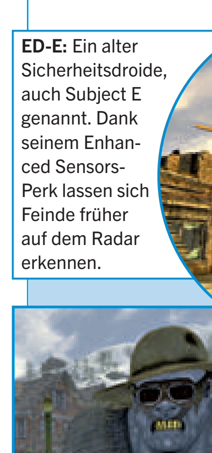
Der neue, namenlose Held des Spiels ist Kurier von Beruf, das gibt die Story so vor. Er oder sie – man darf das Geschlecht erneut selbst bestimmen – ist bereits erwachsen und besitzt keine so ausführliche Hintergrundgeschichte wie der Protagonist in **Fallout 3**. Der Spieleinstieg ist daher ruck, zuck erledigt: Man wählt flink einige Charaktereigenschaften und Statuswerte, erhält vom Doc noch einen der legendären Armbandcomputer namens Pip-Boy 3000 und schon wird man in die neue Spielwelt entlassen. Unser Ziel sind Antworten: Warum haben wir in der Wüste beinahe das Leben verloren, wer eilte uns zur Rettung und was hat das mit einer Lieferung zu tun, die wir bei uns trugen? Der Beginn einer umfangreichen Story, die laut Obsisidan wieder ein abgeschlossenes Ende hat.

Vor der Klinik des Doktors schweift unser Blick das erste Mal über das Wüstenstädtchen Goodsprings. So-

DAS NEUE BEGLEITER-SYSTEM

Bis zu acht Kumpane darf man in Fallout: New Vegas anheuern. Hier stellen wir fünf davon vor.

Bereits in **Fallout 3** konnte man hilfreiche Begleiter anwerben. Dieses System wird in **New Vegas** erweitert: Insgesamt acht Gefährten können sich dem Spieler dauerhaft anschließen, insofern er ihnen bei ihren Quest-Aufgaben zur Hand geht. Der Held kann jeweils einen humanoiden Begleiter in seiner Party haben und zusätzlich einen nicht-humanoiden – zu Letzteren zählen etwa der Cyber-Hund Rex oder die Drohne E-DE. Gefährten unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich ihrer Kampfkraft und in ihren Quests, sie besitzen auch spezielle Talente, die dem Spieler in Form von Perks zugutekommen, die so lange aktiv sind, wie der jeweilige Begleiter in der Gruppe bleibt. Zusätzlich zu den acht dauerhaften Kumpanen gibt's aber noch viele weitere NPCs, die den Spieler vorübergehend für manche Quests begleiten können.



ED-E: Ein alter Sicherheitsdroide, auch Subject E genannt. Dank seinem Enhanced Sensors-Perk lassen sich Feinde früher auf dem Radar erkennen.

Lily: Eine 203 Jahre alte, freundliche Supermutantin und Ex-Soldatin. Die rüstige Dame verbessert die Wirkung von Stealth Boys und verstärkt Schleichangriffe.

Arcade Israel Gannon: Einst ein Soldat der Enklave, ist der stille, analytische Arcade nun ein Mitglied einer Vereinigung, die den Wiederaufbau des Landes plant. Er verbessert die Heilkraft von Stimpacks und Nahrung.



Rex: Stolze 209 Jahre ist dieser stark modifizierte Hund schon alt. Er kann versteckte Fundstücke in der Spielwelt erschnüffeln und steckt viel Schaden ein.

Raul Alfonso Tejada: Mit seinen 230 Lebensjahren hat der Mechaniker Raul eine lange Geschichte. Nachdem der Spieler ihn aus der Gewalt eines Mutanten gerettet hat, sorgt Raul dafür, dass sich Waffen nicht so schnell abnutzen.

Damit man seinen Begleitern gezielte Kommandos geben kann, fügte Obsidian dieses neue Kreismenü ein – damit lassen sich schnell Verhaltensweisen festlegen, Dialoge starten oder Rückzugsbefehle erteilen. Auf Knopfdruck darf man einen Begleiter auch anweisen, sich selbst zu heilen oder sein Inventar preiszugeben.

fort zeigt sich hier: Die Grafik bewegt sich nur auf ähnlichem Niveau wie in **Fallout 3**. Hohe Weitsicht und schöne Tag-und-Nacht-Wechsel sehen zwar immer noch sehr gut aus, doch die Umgebungstexturen wirken aus der Nähe matschig und die Vegetation – ja, die gibt es in der Spielwelt von **New Vegas!** – ist ziemlich pixelig. Die durchschnittliche Optik tritt jedoch schnell in den Hintergrund, sobald man sich auf die ersten motivierenden Quests, die glaubhafte Spielwelt und die vielen Entscheidungen einlässt – dann ist sie erneut spürbar, diese dichte Endzeitatmosphäre!

In einem kurzen Tutorial frischt eine junge Frau namens Sunny Smiles unsere Erinnerungen an das vertraute Kampfsystem auf: Erneut können wir wild in der Ego-Sicht herumballern oder aber das Geschehen jederzeit per V.A.T.S.-Modus pausieren und so die Gegner in Ruhe anvisieren. Daran hat sich gegenüber **Fallout 3** kaum etwas geändert. Es finden sich aber kleine Neuerungen, etwa im Inventar: Dort wird bei Waffen abwechselnd der Schaden (DAM) und der DPS-Wert (Schaden pro Sekunde) angegeben. Das macht es einfacher, die Qualität des Kriegsgeräts richtig einzuschätzen. Zudem haben Schießeisen und Schlagwaffen nun Stärke-Anforderungen – erreicht man diesen Wert nicht, kann man die Waffe zwar verwenden, muss aber Nachteile erdulden, etwa Abzüge bei der Treffergenauigkeit.

Sunny möchte, dass wir mit ihr Geckos jagen gehen – hierzu erhalten wir eine Flinte, eine von vielen neuen Waffen in **Fallout: New Vegas**. Als wir die Monster wie gewohnt per gedrückter rechter Maustaste heranzoomen wollen, zeigt sich eine weitere Änderung: Der Rechtsklick veranlasst den Helden nun, seine Waffe anzulegen, man blickt dann über Kimme und Korn, um den Feind ins Visier zu nehmen. Eigentlich keine schlechte Neuerung, allerdings fallen in dieser Ansicht die teils mäßigen Texturen der Schusswaffen auf. Natürlich machen die Gefechte trotzdem wieder viel Laune – auch wenn wir befürchten, dass die deutsche Fassung um manch derbe Treffereffekte gekürzt sein wird.

Als wir mit Sunny eine Gangsterbande abwehren, fallen uns weitere Änderungen auf: Nahkämpfe sind deutlich effektiver als in **Fallout 3**, zudem verfügt jede Schlagwaffe nun über einen individuellen Spezialangriff. Dies sind nur einige der vielen Wünsche aus der Fan-Community, die Obsidian umgesetzt hat.

Nachdem wir den letzten Gangster überwältigt haben, blendet eine Meldung ein: In Goodsprings haben wir nun einen guten Ruf, während die Gaunerbande uns fortan nicht mehr ausstehen kann. Dieses Ruf-System soll sich durch das gesamte Spiel ziehen: Auf der Übersichtskarte ist an jedem Ort automatisch vermerkt, wie beliebt oder verhasst man dort ist. Ein guter Ruf soll neue Quests, bessere Preise und viele andere Vorteile mitbringen, außerdem ist er für die Hauptquestreihe relevant. In Nevada streiten neben zig Banden, Clans, Orden und Söldnergruppen auch zwei besondere Fraktionen um die Kontrolle der Region: die New California Republic, ein einflussreicher Städtebund, sowie die Caesar's Legion, eine Vereinigung grausamer Sklavenhändler. Der Spieler darf sich im Laufe der Zeit zwischen den Seiten entscheiden, wobei Obsidian keine klassische Gut-böse-Unterteilung möchte: Der Ruf des Spielers kann gut, gemischt oder schlecht sein und jede dieser drei Grundarten unterteilt sich noch mal in fünf Untergruppen. Der Spieler soll nicht für sein Verhalten bestraft werden, allerdings sind viele Konsequenzen früherer Entscheidungen erst später erkennbar.

Wie stark sich dieses Ruf-System auf Story und Quests auswirkt und ob es nicht sogar zu Frust führen kann, das lässt sich nach vier Spielstunden natürlich nicht beurteilen. Hier kann nur ein langer Test für Klarheit sorgen.

FÜR SAMMLER UND VORBESTELLER

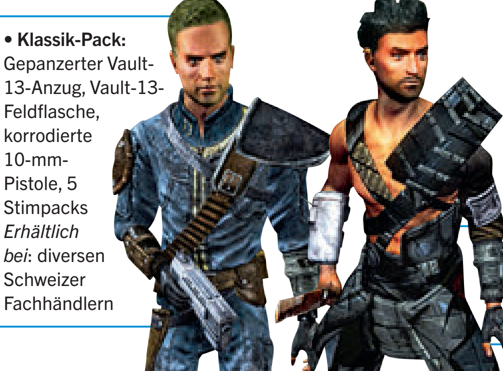
Damit war fest zu rechnen: Auch Fallout: New Vegas erscheint in einer knackigen Collector's Edition. Zusätzlich erhalten Vorbesteller aber noch einige DLC-Goodies, selbst beim Kauf der Standard-Fassung.

DIE DEUTSCHE COLLECTOR'S EDITION ist exklusiv über Amazon.de erhältlich. In der hübschen Schachtel lagern neben dem Hauptspiel diverse Pokerchips sowie ein exklusives Kartendeck, das unter anderem für **Poker**, **Blackjack** und auch **Caravan** – das von Obsidian erdachte Kartenspiel – geeignet ist. Außerdem enthält die Box eine Making-of-DVD und den gebundenen Comic **All Roads**, der die Vorgeschichte von **Fallout: New Vegas** erzählt. Preis für die Sammleredition: 70 Euro.

KOSTENLOSER DLC FÜR VORBESTELLER

Wer sich **Fallout: New Vegas** noch vor dem Release am 22. Oktober vorbestellt, bekommt zusätzlich einen Code für eines von vier Download-Packs, die mehrere Ingame-Items beinhalten. Die Art des Gratis-DLCs richtet sich danach, bei welchem Händler Sie sich das Spiel ordern.

- **Söldner-Pack:** Leichte Metallrüstung, Söldner-Granatwerfer, 3 Super-Stimpacks, 3 Arzttaschen *Erhältlich bei*: Amazon.de und diversen Fachhändlern



- **Klassik-Pack:** Gepanzerter Vault-13-Anzug, Vault-13-Feldflasche, korrodierte 10-mm-Pistole, 5 Stimpacks *Erhältlich bei*: diversen Schweizer Fachhändlern
- **Karawanen-Pack:** Leichte Lederrüstung, robuste Karawanenschrotflinte, 4 Reparatursätze, Feldstecher *Erhältlich bei*: Gamesonly, Gamesware und Game4game (österreichische Versandhändler) und online per Steam
- **Tribal Pack:** Tribal-Raider-Rüstung, breite Machete, 5 Einheiten Trostlosigkeitsgift, 10 Wurfspeere *Erhältlich bei*: Gamestop

Eine der wichtigsten Neuerungen in **New Vegas** sind die Handwerk-Systeme. Sunny erklärt uns, dass wir aus verschiedensten Zutaten an einem Lagerfeuer neue Tränke, Nahrung und Substanzen herstellen können: Gegengifte, Heilpuder und noch vieles mehr umfasst die Crafting-Liste, hinzu kommen noch reichlich versteckte Rezepte. Dadurch erhalten viele Items, die man in **Fallout 3** nur als Schrott abtat, endlich eine nützliche Funktion.

Ebenso ist es nun möglich, Munition mit verschiedensten Eigenschaften herzustellen, mit der man die vielen neuen Knarren in **Fallout: New Vegas** bestückt. Zudem darf man Waffen nun mit dauerhaften Upgrades modifizieren, etwa Zielfernrohre oder größere Magazine – zum Teil basieren diese Features ganz bewusst auf Konzepten, die Modder bereits für **Fallout 3** umgesetzt hatten. Überhaupt haben die Entwickler viele Details an Items verändert und massig neue Fundsachen hinzugefügt: Rüstungen haben nun unterschiedliche Gewichtsstufen, mit einer Schaufel darf man nach Schätzen graben, Zeitschriften geben keine dauerhaften, sondern nur noch temporäre Boni auf Skills – diese Liste könnten wir noch lange fortführen. Manche Spielemente, etwa das Hacken oder das Schlösserknacken, wurden unverändert aus **Fallout 3** übernommen – das ist etwas schade, immerhin waren diese Systeme nicht perfekt. Allerdings fügt **New Vegas** auch neue Features hinzu: Wir lernten etwa ein komplex anmutendes Kartenspiel namens Caravan, das vor allem später in der Kasino-Hochburg Las Vegas von Bedeutung sein dürfte. Das Kartendeck darf man im Spielverlauf beliebig erweitern.

Bei unserem ersten Levelaufstieg erkennen wir, dass es nun viel mehr Perks – dauerhafte Charakterboni und Eigenschaften – zu erlernen gibt als in **Fallout 3**. Die Levelgrenze in **New Vegas** liegt bei Stufe 30. Laut Obsidian soll es wesentlich länger als im Vorgängerspiel dauern, bis man dieses Maximum erreicht hat.

Wichtige Skills – beispielsweise Handeln, Wissenschaft oder Schleichen – haben in **New Vegas** eine zusätzliche Funktion: Sie kommen nun in Dialogen zum Einsatz und entscheiden darüber, ob sich ein NPC im Gespräch überzeugen lässt oder nicht.

Manchmal können sich dem Helden sogar dauerhafte Begleiter



BEWÄHRT | Das V.A.T.S.-Kampfsystem wurde nahezu unverändert von **Fallout 3** übernommen.



BEDROHLICH | Die neu gestalteten Nightkin-Mutanten können sich unsichtbar machen – gerade in engen Räumen eine echte Gefahr!



SCHLAGFEST | Jede Nahkampfwaffe bietet nun einen individuellen, besonders starken Spezialangriff.

ÜBER KÜRZUNGEN UND ONLINE-AKTIVIERUNG

Ist die deutsche Fassung wieder gekürzt?
Auf unsere Nachfrage hin wollte sich Bethesda nicht zu einer möglichen Zensur des Spiels äußern. Bei Redaktionsschluss galt es aber als nahezu sicher, dass allzu drastische Blut- und Gewalteffekte für die deutsche Fassung von **Fallout: New Vegas** entfernt werden. So wurde immerhin schon bei **Fallout 3** verfahren. Völlig unklar ist noch, ob die österreichische Version trotz deutscher Sprache wieder ungekürzt sein wird, wie es schon bei **Fallout 3** der Fall war. Antworten auf diese wichtigen Fragen liefern wir spätestens bis zum Release des Spiels auf www.pcgames.de nach!

Steam anstelle von Games for Windows Live
Egal welche Version des Spiels man kauft, **Fallout: New Vegas** muss in jedem Fall über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Games for Windows Live kommt diesmal nicht mehr zum Einsatz! Zum Spielen per Steam muss man nicht ständig online sein, eine Internetverbindung ist nur für die Installation notwendig. Es gibt auch kein Aktivierungslimit. Ob die notwendige Steam-Anbindung auch Einfluss auf die Gewaltdarstellung in ungeschnittenen Fassungen (etwa bei importierten UK-Fassungen) haben wird, wissen wir erst ab dem Release am 22. Oktober mit Sicherheit.

anschließen – bis zu zwei Kumpels folgen ihm dann auf Schritt und Tritt. Sie greifen hilfreich in Kämpfe ein, verleihen dem Helden vorübergehende Statusboni oder gehen ihm mit nützlichen Fähigkeiten zur Hand. Um die Kameraden besser befehligen zu können als noch in **Fallout 3**, integrierte Obsidian ein neues, kreisförmiges Kommando-Menü – damit lassen sich gezielte Anweisungen geben, Gegenstände austauschen oder Verhaltensweisen festlegen.

Wer eine Herausforderung sucht und **Fallout 3** generell als zu lasch empfindet, der kann zu Spielbeginn gleich den Hardcore-Modus aktivieren: Darin muss der Held regelmäßig Wasser trinken, um in der Wüste nicht zu verdursten, und auch sein Schlafbedürfnis sollte man berücksichtigen. Zudem trifft er auf stärkere Feinde, kann gebrochene Gliedmaßen nicht mehr mit Stimpacks heilen und muss sich seinen Inventarplatz noch besser einteilen, da Munition hier ein eigenes Gewicht hat. Auch dies ist ein Feature, das Obsidian vor allem auf Wunsch der Fans einbaute – löblich! Ob es aber auch wirklich den Spielspaß fördert, wird erst der ausführliche Test zeigen. ❑

„So gut wie Fallout 3? Möglich wär's, aber sicher bin ich mir noch nicht."



Felix Schütz

Für mich ist **Fallout 3** eines der besten Spiele der letzten Jahre. Dass ich **Fallout: New Vegas** daher noch ein ganz klein wenig skeptisch gegenüberstehe, sei mir bitte verziehen – ich muss das erst mal ein paar Dutzend Stunden gespielt haben, um mich wirklich davon zu überzeugen, dass Obsidian der Herausforderung gewachsen ist! Aber auch wenn echte Innovationen diesmal fehlen und ich das Nevada-Szenario nicht so spannend finde wie das beklemmende Ostküsten-Setting von **Fallout 3**, klingen die inhaltlichen Neuerungen – Crafting, Begleiter, Waffenmods, Ruf-System – doch super. Da ist es mir auch völlig egal, dass die Grafik mittlerweile nicht mehr ganz so frisch wirkt. Hauptsache, die Atmosphäre stimmt!

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
ANBIETER: Bethesda Softworks
TERMIN: 22. Oktober 2010

EINDRUCK **SEHR GUT**

GLAUBHAFT | Gespräche mit den vielfältigen Charakteren wurden erneut aufwendig vollvertont.





STIMMIG | Obwohl die Grafik nicht mehr zeitgemäß wirkt, ist die Atmosphäre von **New Vegas** wieder klasse gelungen.

WAS IST NEU?

Das Spielprinzip ist gleich geblieben, die wichtigsten Neuerungen haben wir hier für Sie zusammengefasst:

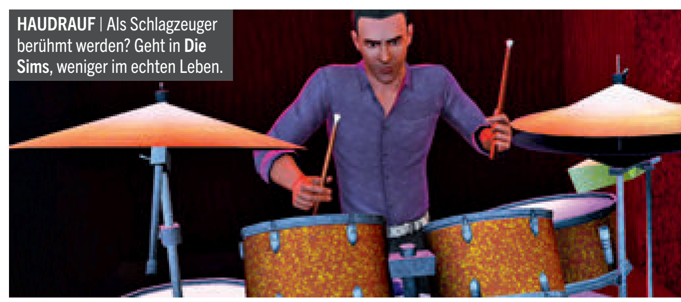
- Komplett neue Stadt mit Hochhäusern
- Ihre Sims können nun auch in Appartements wohnen.
- Neue Lebensziele
- Ein Celebrity-Level gibt den Bekanntheitsgrad in der Szene an.
- Neue Acessoires wie Whirlpools oder Spielautomaten
- Neue Karrieren: Film, Bandmitglied oder Mixologe
- In der Stadt finden sich verschiedene Kneipen, alle mit unterschiedlicher Klientel.
- Es gibt Vampire!
- Neue Musik von realen Künstlern



GUTE LAUNE | Wildes Abfeiern und Bekanntwerden ist der neue Lebensinhalt der Sims.



BLUBBER | Coole Sims leisten sich einen Whirlpool für die Dachterrasse ihrer Penthouse-Wohnung.



HAUDRAUF | Als Schlagzeuger berühmt werden? Geht in **Die Sims**, weniger im echten Leben.

Die Sims 3: Late Night

Von: Robert Horn

Die Sims-Add-on-Welle rollt weiter. Und dieses Mal macht sie eine Kneipentour.

Nachdem uns die **Sims**-Entwickler in vorherigen Erweiterungen schon in den Urlaub geschickt und mit neuen Berufen versorgt haben, geht es nun der Freizeit der virtuellen Menschlein an den Kragen. Mit **Late Night** schicken Sie Ihre Sims bald auf die Piste, um in Nachtclubs und Kneipen ein ordentliches Ansehen als Partylöwe zu ertanzen. Dieses sogenannte Celebrity-Level, aufgeteilt in fünf Sterne, gibt an, wie beliebt Ihr Sim beim Rest des Partyvolks ist. Je nach Stand himmeln andere Sims Sie an oder erlauben Ihnen Zutritt in exklusive Locations, wo nur die Reichen und Berühmten zum Abfeiern hereingelassen werden.

Um für entsprechende Örtlichkeiten zu sorgen, liefern die Entwickler gleich eine ganz neue Stadt mit, die den normalen, beschaulichen Sims-Vororten kaum ähnelt. Denn hier prägen Wolkenkratzer das Bild, in denen die Sims in stylishen und modernen Appartements wohnen, weil sie so unverschämt hip sind. Für Spieler birgt der Einzug in eine solch exklusive Stadtwohnung einen kleinen Nachteil: Zwar dürfen Sie Ihre vier Wände nach wie vor mit Möbeln und Schnickschnack jeglicher Art vollstellen, doch architektonisch ist nun Schluss mit der Eigengestaltung. Die Begrenzungen des Appartements sind vorgegeben und lassen sich nicht verändern. Komplett eigene Hochhäuser dürfen Sie nicht bauen. Macht aber nichts, der Fokus des Add-ons liegt eh beim Abfeiern, nicht beim Aufbauen.

Dementsprechend gehören auch die neuen Berufe eher in die Kategorie „Berühmtsein ist cool!" und entfernen sich weit von den biederen Tätigkeiten des Hauptspiels. Ein Politiker oder Polizist ist halt nun mal nicht gerade angesagt. Ihren Sim lassen Sie in drei neuen Kategorien Geld verdienen. So verdingt sich Ihr Computerschützling als Mitglied in einer Band. Eine Beschränkung auf bloßes Gitarrespielen gibt es nun nicht mehr. Dementsprechend führt **Late Night** neue Musikinstrumente, etwa ein Schlagzeug, ein. Außerdem stehen nun Jobs in der Filmbranche zur Verfügung, etwa Schauspieler oder Regisseur. Als dritte Berufswahl wird es die etwas holprig klingende Mixologie geben, was nichts anderes als den Beruf des Barkeepers darstellt.

„Na endlich, Alkohol in **Die Sims**!", denken Sie gerade? Schief gewickelt, denn derart böse Substanzen finden sich auch in **Late Night** nicht. Stattdessen kreiert der Flüssigkeitsmischer allerhand lustig klingende Säfte, die zudem diverse positive Eigenschaften besitzen. So erhöhen bestimmte Drinks etwa die Attraktivität des Sims gegenüber dem anderen Geschlecht. Wie üblich sind all diese Berufe liebevoll in Szene gesetzt und animiert. So dürfen Sie Ihrem Möchtegernbarkeeper dabei zusehen, wie er Flaschen durch die Gegend wirbelt und schwungvoll die wildesten Zutaten zusammenmixt. Auch auf der Tanzfläche zeigen die Sims nun, welches Tier in ihnen steckt, und zappeln mehr oder weniger gekonnt über das Parkett.


SCHICK | Mode, Shopping und Accessoires, danach strebt der Sim von heute.


KNEIPENTOUR | In manchen Bars treffen Sie eher zwielichtige Gestalten. Oder doofe. Erkennt man am Shirt.


DOWNTOWN | Hochhäuser bestimmen das Bild der neuen Stadt. Vorbei der Traum vom Eigenheim auf dem Land.

Einen anderen aktuellen Trend will **Late Night** ebenfalls nicht auslassen: Das Add-on führt Vampire ein und will damit offenbar vom momentan grassierenden Untotenkult profitieren. Wie schon der nichtexistente Alkohol werden aber auch die Bluttrinker verniedlicht: Anstatt blutrünstig auf Sims-Jagd zu gehen, ernähren sich die Knoblauchhasser von Plasma. Vampire treffen sich in speziell für sie ausgestatteten Bars. Wenn Sie wollen, dass Ihr Sim zum Vampir wird, müssen Sie sich erst mit einem anfreunden. Ohne Ihre Einwilligung passiert aber gar nichts. Niemand wird unfreiwillig zu Nosferatu. Sollten Sie nach einer erfolgten Verwandlung dennoch unglücklich in Ihrer Rolle als sonnenscheuer Nachtmensch sein, bringt Sie ein Heilmittel ratzfatz wieder auf die Seite der Lebenden. Dennoch lohnt es sich, Vampir zu sein: Die bekommen nämlich nicht nur neue, spezielle Lebenswünsche, sondern besitzen auch einzigartige Fähigkeiten. So können Sie etwa auf die Jagd gehen oder andere Sims bezirzen. Gedankenlesen hilft, die Wünsche und Vorlieben des Gegenübers schneller zu entschlüsseln. Vampire sind also die perfekten Aufreißer!

Viele weitere Kleinigkeiten stehen außerdem auf der Feature-Liste des neuen Add-ons. Wer ordentlich Party machen will, darf nämlich nun in der Gruppe ausgehen und sich so etwa an den berühmtesten Partylöwen der Stadt hängen. Die tollsten Clubs lassen Sie in dieser Begleitung natürlich gerne herein. Andersherum kann es passieren, dass verschiedene Sims mit Ihnen ausgehen möchten – den entsprechenden Ruf vorausgesetzt. Sie sollten allerdings immer darauf achten, in welche Kneipe Sie als Nächstes steuern: Je nach Wochentag sind manche Betriebe gähnend leer, andere dagegen richtig hip. Wie im echten Leben – fast. Ein frischer Schwung themenspezifischer Accessoires und Klamotten rundet die Angebotspalette des Add-ons ab. Wer die Sims kennt und mag, wird sowieso zuschlagen. ❑

SING SIMLISCH!



Die Entwickler führen den Trend, reale Künstler in ihren Sims-Spielen auftreten zu lassen, weiter:

Auch in **Late Night** geben bekannte Sänger ihre Lieder zum Besten, knuffig umgesetzt in Sims-Sprache, dem Simlisch. 18 verschiedene Künstler und Bands trällern im Add-on: 3oh!3, Bryan Rice, Chiddy Bang, Electrolightz, Eliza Doolittle, Foxy Shazam, Hadag Nahash, Hadouken!, Jessica Mauboy, Junkie XL, Kelis, Kelly Rowland, King Fantastic, My Chemical Romance, Nikki & Rich, The Ready Set, Soulja Boy und Travie McCoy (im Bild).

„Das Partylöwen-Add-on: bunt, durchgestylt – aber alkoholfrei.“

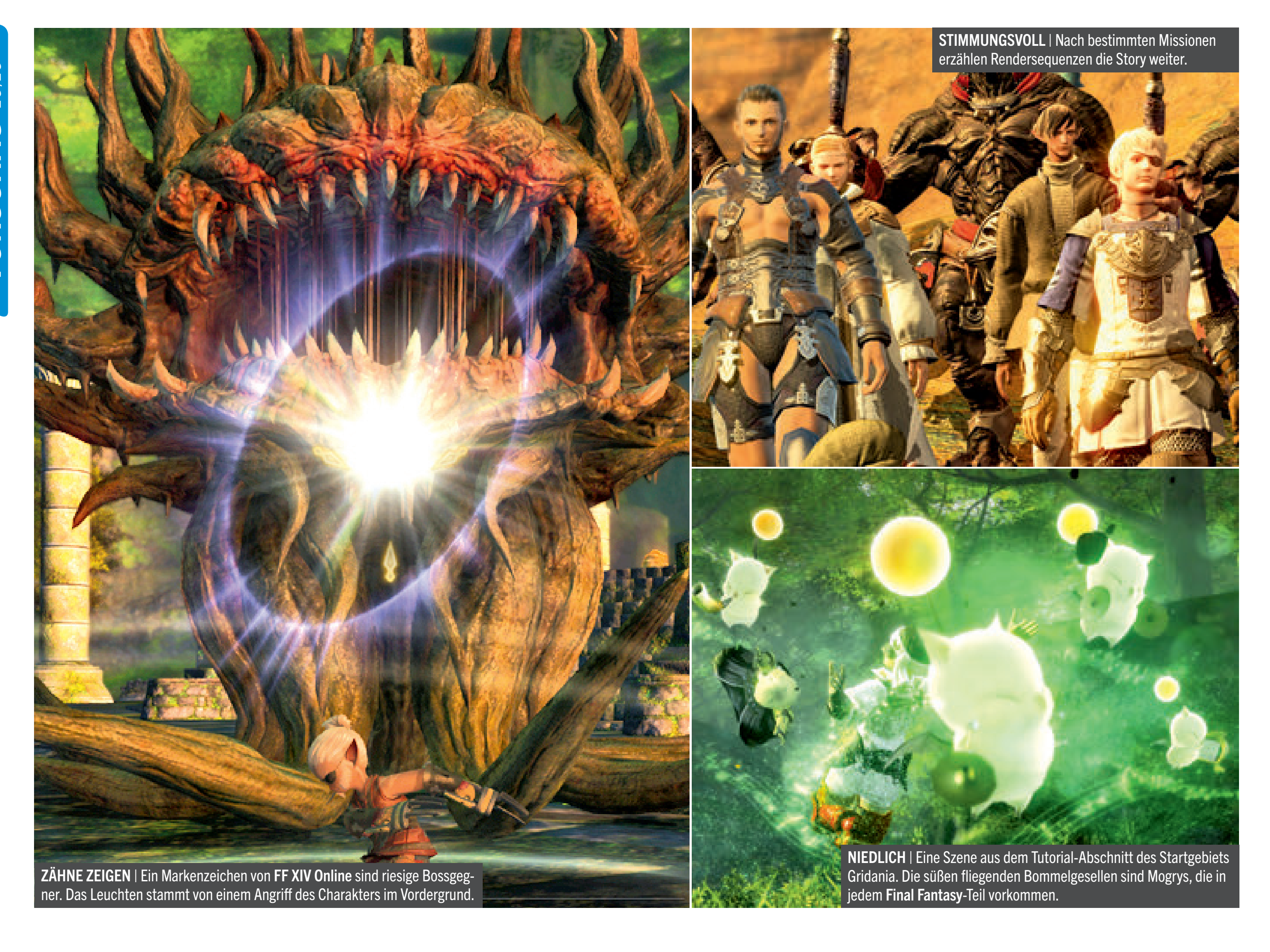
Robert Horn



Die Sims schafft es immer wieder, aktuelle Trends in seine bunte, fröhliche Welt zu holen, ohne dass es in irgendeiner Weise überdreht oder gar unpassend erscheinen würde. Auch **Late Night** hält sich an diese Prinzipien und bietet Spielern eine saubere, coole Partywelt ohne Alkoholleichen, Schlägereien und brutalen Kater am nächsten Morgen. Ein Lob dafür! Mir persönlich ist die glitzernde, moderne Feierei in schicken Appartements und angesagten Clubs aber zu oberflächlich, zu … amerikanisch. „Hui, schaut mich an, wie toll ich bin!“ Vielleicht bin ich da altmodisch, aber ich möchte meinen Sim keiner Beliebtheitsskala hinterherhetzen lassen. Der soll was Anständiges lernen. Arzt zum Beispiel. Oder Politiker.

GENRE: Lebenssimulation
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: The Sims Studio
TERMIN: 26. Oktober 2010

EINDRUCK **GUT**



STIMMUNGSVOLL | Nach bestimmten Missionen erzählen Rendersequenzen die Story weiter.

ZÄHNE ZEIGEN | Ein Markenzeichen von **FF XIV Online** sind riesige Bossgegner. Das Leuchten stammt von einem Angriff des Charakters im Vordergrund.

NIEDLICH | Eine Szene aus dem Tutorial-Abschnitt des Startgebiets Gridania. Die süßen fliegenden Bommelgesellen sind Mogrys, die in jedem **Final Fantasy**-Teil vorkommen.

Final Fantasy XIV Online

Von: Wolfgang Fischer

Auf in die Open Beta: So spielt sich Square Enix' Online-Rollenspiel.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, dann steht Final **Fantasy XIV Online** aller Voraussicht nach schon in den Händlerregalen. Wir durften uns schon ein paar Tage vor der Veröffentlichung im Rahmen des Open-Beta-Programms im Online-Rollenspiel umsehen und erste Erfahrungen sammeln. **Final Fantasy XIV** ist in vielerlei Hinsicht wie viele andere Titel dieses Genres: Sie erstellen eine Spielfigur, erforschen die Spielwelt, erfüllen Aufträge und leveln Ihren Online-Avatar schrittweise zum schlagkräftigen Helden auf. Das japanische Online-Rollenspiel unterscheidet sich aber in wesentlichen Details von typischen westlichen Spielen dieser Art wie **World of Warcraft**, **Der Herr der Ringe Online** oder **Warhammer Online**. Was **Final Fantasy XIV Online** so besonders macht, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

An der Frage, was ein gutes Online-Rollenspiel ausmacht, scheiden sich seit Entstehung des Genres die Geister. Die einen schwören auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP), andere wollen vor allem eine dichte Story durchleben und besonders Erfolgssüchtige schließen sich am liebsten in großen Gruppen (sogenannten Raids) zusammen, um riesigen Bossmonstern eins auf die Mütze zu geben. Die Integration von PvP und Raids ist bei **FF XIV** erst für spätere Updates geplant. Zu Beginn geht es den Entwicklern vor allem darum, Sie in die sich langsam entfaltende Hintergrundgeschichte einzubeziehen und so für Langzeitmotivation zu sorgen.

Doch bevor Sie sich in die fantastische Spielwelt Eorzea stürzen, erstellen Sie erst einmal Ihr virtuelles Alter Ego. Dafür stehen fünf Völker zur Wahl, die wir Ihnen im Kasten auf Seite 65 im Detail vorstellen.

Jede Rasse ist in verschiedene Volksstämme mit leicht unterschiedlichen Startwerten und Resistenzen unterteilt. Danach bestimmen Sie, wie bei Online-Rollenspielen üblich, das Aussehen Ihres angehenden Helden. Der Editor von **Final Fantasy XIV** ist nicht ganz so umfangreich wie beispielsweise der von Champions Online, muss sich aber vor dem Genreprimus **WoW** nicht verstecken. Sie dürfen Statur, Größe, Frisur, Hautfarbe, Stimme, Gesichtscharakteristika und weitere (teilweise rassenspezifische) Merkmale anpassen. Schon hier fällt auf: Die Charaktermodelle sind sehr detailliert, gut animiert und sehen klasse aus.

Danach folgt die Klassenwahl. Alle Details dazu finden Sie im Extrakasten auf Seite 66. Die wichtigste Info hierzu ist: Sie sind nicht bis in alle Tage auf die gewählte Klasse festgelegt, sondern dürfen bei Bedarf wechseln. Und das ist auch nötig,

DIE VÖLKER IN FINAL FANTASY XIV

Bei der Charaktererstellung stehen fünf Völker zur Wahl. Wir beleuchten ihre Herkunft, verraten Stärken und Schwächen und ziehen Vergleiche zu den Rassen in Final Fantasy XI.

ELEZEN – (MÄNNLICH/WEIBLICH) | Die Elezen sind ein nomadisches Volk, das vor langer Zeit die Vorherrschaft über ganz Eorzea beanspruchte. Inzwischen leben friedlich mit anderen Völkern Eorzeas zusammen. Falls Sie sich für einen Elezen-Helden entscheiden, stehen zwei Volksstämme zur Wahl: Die tief in den Wäldern lebenden Erlschatten und die unter Tage lebenden Dunkelalben. Die Elezen entsprechen den Elvaan aus **Final Fantasy XI** und sind quasi das, was in anderen Spielen Elfen und Dunkelelfen sind.



LALAFELL – (MÄNNLICH/WEIBLICH) | Die Lalafell waren ursprünglich ein Volk von Landwirten und Händlern, die über Seerouten nach Eorzea kamen. Trotz ihres unscheinbaren Äußeren sind sie ausgesprochen flink. Sie kommen in so ziemlich jedem Terrain zurecht und sind überdies ausgesprochen intelligente Wesen. Am wohlsten fühlen sie sich im Kreise ihrer Artgenossen, als freundliche Wesen kommen sie aber auch mit anderen Völkern klar. Man unterscheidet zwei Volksstämme: Die einst auf dem Rücken riesiger Lebewesen lebenden Sandlinge und die auf kleinen Inseln hausenden Halmlinge. Die Lalafell entsprechen den Tarutaru aus **Final Fantasy XI.**



HYURAN – (MÄNNLICH/WEIBLICH) | Die menschliche Rasse Eorzeas war vor allem für die kulturelle und technologische Vielfalt des Kontinents verantwortlich. Es sind ausgeglichene Charaktere, die, wie die Hume aus **Final Fantasy XI**, für jede Charakterklasse geeignet sind und somit besonders für Anfänger interessant sein dürften. Zur Wahl stehen zwei Volksstämme: Die Hochländer sind vor allem in Gebirgsregionen angesiedelt, die Wiesländer leben in den flachen Gebieten des Landes.

ROEGADYN – (MÄNNLICH) | Die Roegadyn entsprechen durch ihr Aussehen, ihre bullige Statur und ihre immense Körperkraft den Galka aus **Final Fantasy XI**. Die Roegadyn unterscheiden sich von ihren „Cousins" allerdings dadurch, dass sie ein Volk von Seefahrern sind, das vor allem in den nördlichen Küstenbereichen Eorzeas anzutreffen ist. Bei der Charaktererstellung stehen neben den Seewölfen auch die abgeschieden lebenden Lohengarde-Roegadyn zur Wahl. Roegadyn eignen sich dank ihrer Körperstatur hervorragend als Krieger.

MIQO'TE – (WEIBLICH) | Die Miqo'te sind Einzelgänger mit ausgeprägten Sinneskräften und prädestiniert für flinke Charakterklassen wie Jäger oder auch Diebe. Wie die Mithra aus **Final Fantasy XI** sind die Miqo'te ein katzenähnliches Volk, das hauptsächlich aus weiblichen Vertretern besteht. Männliche Miqo'te stehen dementsprechend bei der Charaktererstellung nicht zur Wahl. Auch die Miqo'te lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: die tagaktiven Sonnentatzen und die nachtaktiven Mondstreuner.

denn sämtliche Handwerksberufe sind stets mit einem kurzzeitigen Klassenwechsel verbunden. Mehr dazu später. Zum Schluss wählen Sie noch Namenstag und Schutzgöttin. Welche Bedeutung diese Details haben, konnten wir in der kurzen Zeit, die uns mit der Beta-Fassung zur Verfügung stand, leider nicht ermitteln. Denkbar ist jedoch, dass daran spezielle Quests geknüpft sind. Danach entscheiden Sie sich für einen Spielserver. Zum Zeitpunkt der Open Beta standen zwölf zur Verfügung. Welchen Sie wählen hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel, schließlich gibt es zum Start weder PvP- noch spezielle Rollenspiel-Server, auf denen andere Spiel- oder Verhaltensregeln gelten. Dass Sie Ihrem Helden sowohl Vor- als auch Nachnamen spendieren, hat auch einen spielrelevanten Hintergrund. Spielfiguren, die nur einen Vornamen haben, erkennen Sie sofort als Nichtspielercharaktere (NPCs).

Die Wüstenmetrople Ul'dah, die Hafenstadt Limsa Lominsa oder das Wald-Dorf Gridania? Die Wahl der Anfangsstadt beziehungsweise des Startgebiets spielt in **Final Fantasy XIV** eine größere Rolle als in anderen Online-Rollenspielen, da sich die jeweiligen Einstiegssequenzen und darauffolgende Story-Abschnitte sehr stark voneinander unterscheiden. Wer in Gridania beginnt, erlebt den Absturz eines Fluggeräts und beschützt daraufhin die Überlebenden vor einem Rudel Wölfe. Erzählt wird die Geschichte in Form von Zwischensequenzen in Spielgrafik. Beim Kampf gegen die Wölfe dürfen Sie aber selbst ran. In einem kurz gehaltenen instanzierten Tutorial lernen Sie, wie man Gegner anvisiert, in den Kampfmodus wechselt und auf Tastendruck Kampffertigkeiten benutzt. Beim Kampfsystem handelt es sich um ein Active Time Battle-System (ATB), wie man es von anderen (Offline-)Spielen der Serie kennt. Dabei gibt es keine automatischen Angriffe, Sie müssen jeden Schlag selbst ausführen. Wie viele Aktionspunkte Ihnen dabei zur Verfügung stehen, zeigt die sich langsam auffüllende ATB-Leiste. Es versteht sich von selbst, dass mächtigere Attacken mehr Punkte erfordern. Nach dem simplen Kampf folgt eine weitere Zwischensequenz und schon stehen Sie mit zahlreichen anderen Spielern in der Startstadt Gridania.

Wer schon andere Online-RPGs gespielt hat, dem wird sofort auffallen, dass zwar diverse Nichtspielercharaktere herumstehen, es jedoch nicht ersichtlich ist, mit wem Sie sprechen müssen, um in der Story oder im Spiel voranzukommen. Nicht gerade komfortabel und einsteigerfreundlich. Questgeber in **WoW** haben nicht grundlos große gelbe Ausrufezeichen über den Köpfen. Bei all der Kritik müssen wir aber feststellen, dass sich zwischen der letzten Anspielsession und der uns vorliegenden offenen Beta schon eine ganze Menge getan hat. Wenn man den richtigen NPC für eine bestimmte Aktion oder Quest erst einmal gefunden hat, dann gibt dieser nun auch bereitwillig über das jeweilige Spielmerkmal Auskunft.

So dauert eine Weile, bis man begriffen hat, wie Quests in **FF XIV Online** überhaupt funktionieren. In der Regel läuft das Ganze so ab: Sie holen sich in einer Kneipe vom Wirt einen sogenannten Gildenfreibrief, der auf die Fähigkeiten von bestimmten Klassen zugeschnitten ist. Der Gärtner pflügt ein paar Blümchen, während ein Krieger mit seinem dicken Zweihänder fiese Monster halbiert. Dann begeben Sie sich zu dem Sammlungskristall (Ätheryt), der in der Quest als Startort angegeben ist. Dies ist oft mit langen Laufwegen verbunden.

Beim Ätheryten starten Sie die auf dem Gildenfreibrief beschriebene Aufgabe und wählen noch aus, wie schwierig der Auftrag ausfallen soll. Höhere Schwierigkeitsgrade geben bessere Belohnungen und mehr Erfahrungs- oder Rufpunkte, setzen aber zwingend eine Abenteurergruppe voraus. Danach begeben Sie sich zum auf der Karte angegebenen Questort, wo die Missionsziele schon darauf warten, gepflügt oder entzweit zu werden. Der Einfachheit halber sind sie obendrein per Symbol markiert. Haben Sie sämtliche Ziele erfüllt, erscheint ein Energiewirbel, bei dem Sie die Mission beenden und sich zum Start-Ätheryten zurückbe-

DIE CHARAKTERKLASSEN IN FINAL FANTASY XIV ONLINE

Das Berufe- und Klassensystem in Square Enix' Online-RPG zeichnet sich durch Vielseitigkeit aus und unterscheidet sich stark von anderen Genrevertretern.

Während Sie bei anderen Online-Rollenspielen einmal Ihre Charakterklasse wählen und diese in der Folge nicht mehr ändern können, verfolgen die Entwickler von **FF XIV Online** eine andere Philosophie. Hier wählen Sie zwar auch, welcher der vier Disziplinen (Krieger, Magier, Sammler oder Handwerker) sie angehören wöllen und was dort ihre Spezialisierung sein soll. Sie dürfen aber jederzeit eine beliebige andere Rolle annehmen. Sehr praktisch, um verschiedene Handwerksberufe auszuüben oder in Gruppen schnell eine andere Rolle einzunehmen, wenn beispielsweise der Heiler ausfällt und Sie keinen neuen suchen wollen. Es versteht sich von selbst, dass Sie als Allrounder nicht genauso stark sind wie jemand, der sich auf eine bestimmte Disziplin spezialisiert hat. Beschränkungen für Volks- und Klassenkombinationen gibt es nicht.

KRIEGER
DISZIPLINEN:
Gladiator
Marodeur
Faustkämpfer
Waldläufer
Pikenier

SAMMLER
DISZIPLINEN:
Fischer
Gärtner
Minenarbeiter

MAGIER
DISZIPLINEN:
Thaumaturg
Druide

HANDWERKER
DISZIPLINEN:
Zimmerer
Grobschmied
Plattner
Goldschmied
Gerber
Weber
Alchemist
Gourmet

amen können. Leider können Sie nicht sofort in den nächsten Auftrag starten, sondern müssen erst wieder den ganzen Weg zurück zum Vertreter der Abenteurergilde antreten, um einen neuen Freibrief anzunehmen. Neue Fertigkeiten lernen Sie übrigens beim Levelaufstieg automatisch. Sie dürfen nur nicht vergessen, die Fähigkeiten auch in die Aktionsleiste zu ziehen. Viel mehr können wir Ihnen an dieser Stelle leider nicht über die Open Beta verraten, denn wir konnten erst kurz vor Redaktionsschluss reinspielen und hatten (nicht zuletzt, weil die Server über längere Zeit nicht erreichbar waren) nur wenige Stunden Zeit, uns umzusehen. Freuen Sie sich jetzt schon auf einen ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe. ❑



SAMMELPUNKT | An diesen Ätheryt genannten Kristallen starten Sie Quests.



KAMPF DER ELEMENTE | Gegner, die im Wasser zu Hause sind, reagieren meist allergisch auf Feuer.

„Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?"

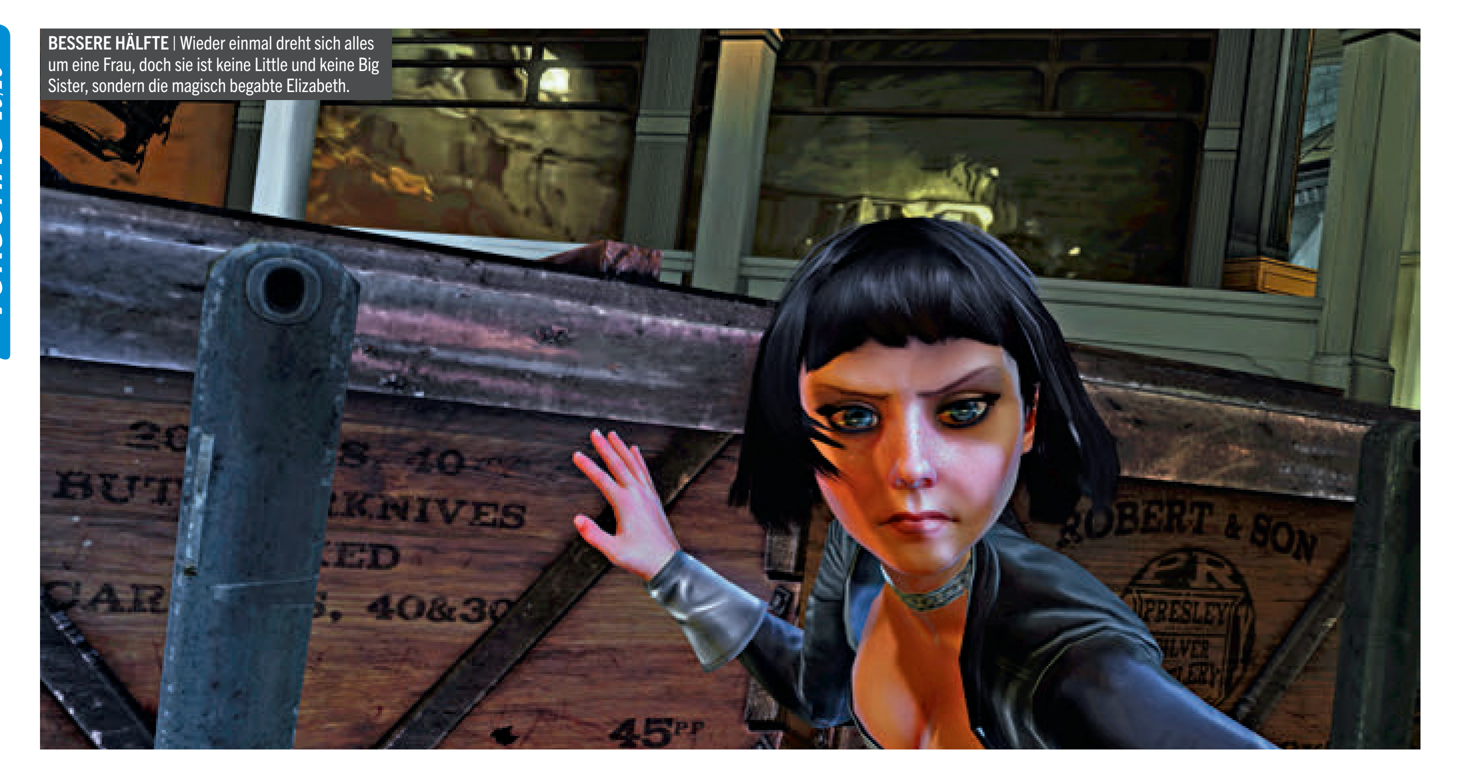


Wolfgang Fischer

Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich mag komplizierte Spiele, ich liebe es sogar, mich in ein komplexes Spiel hineinzubeißen, bis ich es beherrsche. Leider ist Square Enix' Angriff auf der **WoW**-Thron nicht nur komplex, sondern auch unnötig kompliziert. Das fängt bei Benutzerführung und Steuerung an, die für einen PS3-Controller ausgelegt sind und daher auf dem PC nicht gerade für Bedienkomfort sorgen. Und warum muss ich wichtige NPCs durch nerviges Ausprobieren finden? Wieso sind selbst simpelste Quests mit unendlich langen Laufwegen verbunden? Wer derartigen Widrigkeiten trotzt, den belohnt **FF XIV** mit einer guten Story, vielen frischen Ideen und einer grafisch beeindruckenden Spielwelt, die im Online-Rollenspielsektor ihresgleichen sucht.

GENRE: Online-Rollenspiel
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Square Enix
TERMIN: 30. September 2010

EINDRUCK **GUT**



BESSERE HÄLFTE | Wieder einmal dreht sich alles um eine Frau, doch sie ist keine Little und keine Big Sister, sondern die magisch begabte Elizabeth.

Bioshock: Infinite

Von: Jürgen Krauß/
Christian Schlütter

Wind statt Wellen, oben statt unten – Irrational stellt Bioshock auf den Kopf!

Luft und Wasser haben in der Regel eines gemeinsam: die Abwesenheit von Balken. Das Entwicklerstudio Irrational Games rund um Mastermind und Ex-Geschichtsstudent Ken Levine bewies allerdings seinerzeit mit **Bioshock**, dass diese Weisheit, zumindest für das Wasser, nicht immer zutrifft – immerhin schufen sie eine mehr oder weniger frei erkundbare Metropole auf dem Meeresgrund. Jetzt wagen sich die Entwickler mutig in luftige Höhen vor, in eine Siedlung hoch über den Wolken: Willkommen in Columbia!

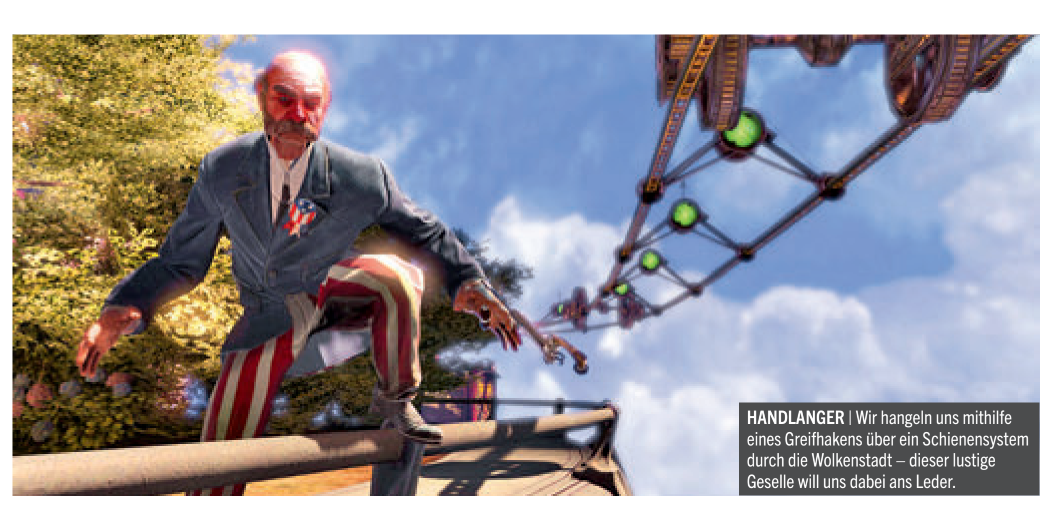
Wer kommt denn bitte auf die beknackte Idee, eine Stadt in den Wolken zu bauen? Blöde Frage, die Amerikaner natürlich! Columbia ist quasi ein amerikanischer Prestigebau, ein Zeichen von Stärke und Macht, ein Vorzeigeobjekt. Als das Örtchen aber vom Himmel geholt werden soll, macht das Wolkenstädtchen den fliegenden … pardon, den fliehenden Holländer und verschwindet, nur um hier und da, ganz mystisch, mal wieder kurz aufzutauchen.

Aber auch in der Stadt ist nicht alles im grünen Bereich: politische Tumulte, Rassismus – Probleme halt. Es liegt also mal wieder alles im Argen. Die Präsentation auf der diesjährigen Gamescom, ebenso wie der appetitanregende Teaser, warf unzählige Fragen auf, von denen man uns sogar ein paar beantwortete …

Es begab sich zu einer Zeit, als noch kein Mensch je von einer Stadt namens Rapture gehört hatte, im Jahr 1912. Sie sind beim Ausflug in luftige Höhen ausnahmsweise kein Normalsterblicher, sondern Booker DeWitte, ein knallharter Ex-Söldner und Profi-Problemlöser, der sein Geld sozusagen mit „Auftragsarbeiten“ ver-

SCREEN-INFO

Im Zuge der Gamescom warf Publisher 2k Games einen Satz von fünf Bildern in die Runde, zudem bedienten wir uns am ebenfalls zur Messe veröffentlichten Ankündigungstrailer. Die Grafik der Gamescom-Präsentation glich jener der hier abgedruckten Bilder.



HANDLANGER | Wir hangeln uns mithilfe eines Greifhakens über ein Schienensystem durch die Wolkenstadt – dieser lustige Geselle will uns dabei ans Leder.

ZUGLUFT | Mit **Bioshock: Infinite** geht es diesmal in die Luft. Die Bereiche der Wolkenstadt Columbia sind mit Bahnschienen verbunden.

TROSTLOS | Die Gesellschaft von Columbia ist von politischen Querelen und Rassismus zerrissen.

HÜBSCH | Auch bei **Bioshock: Infinte** lebt die Grafik nicht von einer High-End-Engine, sondern von vielen kleinen, liebevoll eingesetzten Details.

dient. Ihr Auftrag zu Beginn von **Infinite**: ein Mädel namens Elizabeth retten. Die aber ist genauso geheimnisvoll wie in der Bredouille – und scheint außerdem über magische Kräfte zu verfügen. Sie machen sich also auf den Weg in ein recht lineares, aber wunderschön und liebevoll inszeniertes Drama, das weniger mit spielerischen Neuerungen als vielmehr mit einer starken Geschichte und einer erkundungswürdigen Spielwelt glänzen will.

So viel zu den Hintergründen, wir wagen den Faktencheck: In der Stadt lauern Gefahren – sonst wäre es ja ein reichlich langweiliges Abenteuer –, die größte davon: seltsame Kreaturen, mal in Vogel-, mal in Gorilla-Gestalt, die im Steampunk-Stil wie Roboter wirken, aber allesamt über ein durch eine Glasscheibe sichtbares, menschliches Herz verfügen. Um sich gegen diese Brocken von Gegnern zu wehren, setzt Booker auf Waffen- und Plasmidgewalt – aber auch Elizabeth trägt ihren Teil zur Feindentsorgung bei: In der Präsentation will uns ein aufgebrachter Mob ans Schlafittchen, den unser Lieschen mit einem grandios inszenierten Sturm aufzuhalten versucht. Später schmilzt sie Töpfe und Pfannen zu einem Klumpen zusammen, den unser Held den Widersachern entgegenschleudert.

Wittern wir da etwa einen Koop-Teil? „Nein“, meint **Bioshock**-Schöpfer Ken Levine dazu im Interview; schlecht sieht es auch für einen Mehrspielerteil aus, auch wenn der zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht endgültig vom Tisch ist.

Sicher können wir uns aber sein, dass auch **Bioshock: Infinite** wie seine beiden Vorgänger eine tolle Geschichte mitbringt. Laut Levine soll das Spiel nämlich eine „welterschütternde Erzähl-Erfahrung“ werden. ❑



LUFTSCHLOSS | Die Gebäude in Columbia werden durch Ballons in der Luft gehalten.

„Da gehe ich gerne in die Luft!“



Christian Schlütter

Ja, ich vergöttere Ken Levine ein wenig für den ersten **Bioshock**-Teil. Nicht weil der etwa besonders toll spielbar war. Sondern dafür, dass Levine darin eine Geschichte erzählt hat, die überraschte, verwunderte und tiefgreifende Fragen über den freien Willen stellte. Ich erhoffe mir von der Story von **Bioshock: Infinite** Ähnliches. Spielerisch bietet der Titel anscheinend Altbekanntes: Mit Waffen und Plasmiden gegen anbrausende Gegner vorgehen und dabei dem Weg durch die recht linearen Levels folgen. Das stört mich nicht. Denn schon in der ersten Präsentation waren die Straßen von Columbia so voller Details, dass das fertige Produkt eigentlich nur noch gut werden kann.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Irrational Games
ANBIETER: 2K Games
TERMIN: 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



KLEINOD | In **Starcraft 2: Wings of Liberty** kämpfen Sie auch um uralte Artefakte der Xel'Naga.

TOLL | Die Missionen des Spiels sind unglaublich abwechslungsreich. Hier stoppen wir einen Zug.



HEILIG'S BLECHLE! | Da staunt selbst Raubein Tychus Findlay: sieben Stunden **Starcraft 2** für lau spielen!

Die Code-Karte für die Probierversion steckt zwischen den Seiten 74 und 75.

Starcraft 2: Wings of Liberty – Sieben Stunden gratis!

Von: Christian Schlütter

In einer einzigartigen Aktion präsentieren PC Games und Blizzard eine siebenstündige Demo zu Starcraft 2!

Jahrelange Vorfreude, unglaubliche Vorbesteller-Zahlen und eineinhalb Millionen verkaufte Kopien innerhalb von nur zwei Tagen – der Release von **Starcraft 2: Wings of Liberty** ist definitiv der größte PC-Gaming-Verkaufsstart dieses Jahres. Mittlerweile haben weltweit über drei Millionen Spieler bei Blizzards Echtzeit-Strategiespiel zugeschlagen.

Falls Sie noch nicht dazugehören oder noch zögern, haben wir jetzt die beste Entscheidungshilfe für Sie: In Zusammenarbeit mit Blizzard spendieren wir unseren Lesern eine Probeversion von **Starcraft 2: Wings of Liberty**, mit der Sie das Spiel innerhalb von 14 Tagen nach der Erstinstallation sieben Stunden lang antesten können. Und das ganz ohne Einschränkungen. Sowohl der Einzelspieler- als auch der Mehrspielermodus sind vollständig zugänglich. Alle Funktionen des Hauptspiels stehen auch Ihnen offen.

Wer unseren Test in der letzten Ausgabe gelesen hat, dem ist bereits klar, dass **Starcraft 2: Wings of Liberty** ein heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres" ist. Blizzard hat einen würdigen Nachfolger für das Science-Fiction-Epos erschaffen, das 1998 über die PC-Bildschirme flimmerte und auch heute noch Spieler in aller Welt begeistert. Die Story setzt dort an, wo der erste Teil aufhört. Jim Raynor, Held der Kriege gegen die schleimige Alien-Rasse Zerg, kämpft mit einer Rebellen-Truppe gegen den machtgierigen Imperator Arcturus Mengsk.

Doch Raynor ist kein Ritter in strahlender Rüstung. Er ist getrieben von Rache. Denn Mengsk ließ Raynors Freundin Sarah Kerrigan im Stich. Die Zerg überrannten Kerrigans Stellung. Die hübsche Frau wurde von ihnen vereinnahmt und führt die Zerg nun als Königin der

FAQ – DIE WICHTIGSTEN FRAGEN BEANTWORTET

Den Probe-Code für Starcraft 2: Wings of Liberty finden Sie exklusiv in der PC Games und der PC Games Hardware. Wir beantworten alle Fragen zur Aktion:

Wie funktioniert das Ganze? Welche Einschränkungen hat die Probeversion?
Mit dem Code, den Sie zwischen Seite 74 und 75 finden, können Sie die Probeversion in Ihrem Battle.net-Account freischalten und den Client herunterladen. Die Spieldateien befinden sich also NICHT auf unserer Heft-DVD. Haben Sie die Version einmal aktiviert, können Sie innerhalb von 14 Tagen insgesamt sieben Stunden **Starcraft 2: Wings of Liberty** spielen. Es gibt ansonsten keine Einschränkungen. Ihnen stehen alle Funktionalitäten der Hauptversion zur Verfügung. Wie Sie die Probeversion aktivieren, erfahren Sie auf den Seiten 74 und 75.

Welche Anforderungen muss mein System erfüllen?
Das Spiel selbst ist recht genügsam. Es reicht ein Athlon 64 3200+ oder ein Pentium 4 mit 3,0 GHz, 2 Gigabyte RAM sowie einer Grafikkarte der Liga Geforce 6600 GT oder Radeon X700 Pro. Außerdem sollte Ihre Festplatte gute 12 Gigabyte Platz haben, um die vollständige Spielinstallation aufnehmen zu können. Ganz wichtig: Sie müssen über eine ordentliche Internetverbindung verfügen. Denn der Client wird über eine Torrent-Verbindung heruntergeladen und wiegt satte 8 Gigabyte. Alternativ können Sie die Spieldateien aber auch einfach von einem Kollegen hinüberkopieren, der das Spiel schon besitzt.

Da ist doch bestimmt ein Haken an der Sache! Muss ich nach der Probeversion das Hauptspiel kaufen?
Ganz einfach: Es gibt keinen Haken! Das Nutzen der Probeversion verpflichtet Sie in keinster Weise zum

SO FUNKTIONIERT DIE STEUERUNG

Ein aufgeräumtes, zweckmäßiges Interface ist des Generals Liebling. Starcraft 2 geht da mit gutem Beispiel voran. So steuern Sie Blizzards Strategiespiel und behalten auch in hektischen Situationen den Überblick.

Ressourcen-Anzeige
Am oberen rechten Rand des Bildschirms wird Ihnen zu jeder Zeit der Stand Ihrer Ressourcen angezeigt. Die Zahl neben dem ersten Symbol besagt, wie viel Mineralien Ihnen zur Verfügung stehen, die Ziffer neben dem zweiten Icon beschreibt die derzeitige Menge an Vespingas und die beiden Angaben neben dem dritten Mini-Bild zeigen, wie viel Sie von Ihrem Bevölkerungslimit schon ausgeschöpft haben. Mit dem Knopf ganz oben rechts blenden Sie im Mehrspieler-Modus das Bündnismenü ein.



Menüs
Mit einem Klick auf diese Schaltflächen oder die Tasten F9 bis F12 öffnen Sie die Menüs für Erfolge, Spieloptionen, Nachrichten und die Hilfefunktion. Beachten Sie, dass sich das Menü nicht wie genreüblich durch die ESC-Taste, sondern über F10 öffnet.

Lebens- und Energieanzeige
Durch kleine, bunte Balken über jeder Einheit wird Ihnen angezeigt, wie es um Ihre Mannen steht. Die violette Leiste darunter zeigt bei entsprechenden Einheiten an, wie viel Energie für Spezialaktionen noch zur Verfügung steht.

Übersichtskarte
Auf dieser strategischen Karte der Mission sind sowohl Ihre eigenen als auch die sichtbaren Einheiten Ihrer Feinde eingezeichnet. Areale, in denen Sie keine Truppen haben, werden durch den Nebel des Krieges verdeckt. Schicken Sie also immer wieder Aufklärer los.

Einheiten-Übersicht
Hier sehen Sie alle derzeit ausgewählten Einheiten sowie deren Status. Vollständig einsatzfähige Einheiten sind grün. Je mehr Schaden Ihre Mannen nehmen, desto rötlicher wird das jeweilige Icon. Sie können auch verschiedene Gruppen festlegen oder einzelne Einheiten-Typen aus dem Verbund heraus anwählen.

Einheiten-Befehle
In diesem Menü sehen Sie alle Befehle, die Sie der gerade ausgewählten Einheit geben können. Standards wie „Angreifen" oder „Bewegen" sind immer dabei. Gerade in Defensivsituationen sollten Sie aber auch den Befehl „Position halten" benutzen. Zudem werden hier Spezialaktionen ausgelöst.

Klingen an. Getrieben von der Hoffnung, Sarah doch noch retten und wieder zu einem Menschen machen zu können, nimmt Raynor die Schlacht gegen die Zerg und Arcturus Mengsk wieder auf und versucht gleichzeitig zu ergründen, was es mit den seltsamen Visionen auf sich hat, die ihm sein alter Protoss-Freund Zeratul zukommen lässt.

Die Kampagne von Starcraft 2: Wings of Liberty ist spannungsgeladen und rasant und wird sowohl in wunderschön gerenderten Zwischensequenzen als auch in der Spielgrafik selbst erzählt. Zudem führen Sie zwischen den Missionen immer wieder Gespräche mit Ihren Teammitgliedern, zum Beispiel dem brummeligen Tychus Findlay oder Ihrem alten Freund Matt Horner.

Die Einsätze selbst zeigen Blizzards unglaubliche Kreativität. Jede Mission hat ihren ganz eigenen Touch. Mal müssen Sie auf einem Planeten navigieren, auf dem immer wieder der Lavapegel ansteigt, ein anderes Mal sollen Sie einen vorbeibrausenden Zug aufhalten oder Sie verteidigen sich bei Nacht gegen eine Zombie-Invasion, um bei Tag die Unterschlupfe der Untoten auszuräuchern. Auch wenn die meisten Aufträge sehr kurz sind, unterhalten sie doch wunderbar!

Der Mehrspieler-Part des ersten Teils ist nicht umsonst in Korea immer noch Volkssport wie hierzulande Fußball. Die drei Rassen Protoss, Terraner und Zerg waren wunderbar ausbalanciert und das Spielgeschehen flott und taktisch zugleich. Und wen wundert es: Genau das liefert Blizzard auch mit dem ersten Teil der als Trilogie geplanten **Starcraft 2**-Saga. Der Multiplayer-Modus von **Starcraft 2: Wings of Liberty** bietet Veteranen unverzüglich Zugang. Viele Einheiten wie der Belagerungspanzer sind auch im zweiten Teil vertreten, die Rassen spielen sich ähnlich wie schon anno 1998.

Trotzdem hat sich Blizzard nicht einfach zwölf Jahre auf die faule Haut gelegt. Auch passionierte Online-Zocker müssen sich in die neuen Spielmechaniken der Mehrspieler-Partien erst hineindenken. **Starcraft 2: Wings of Liberty** verlangt gutes Mikromanagement und einen flinken Kommandeursfinger.

Wenn wir Ihnen jetzt den Mund wässrig gemacht haben, dann nutzen Sie doch einfach den Code, den Sie zwischen den Seiten 74 und 75 finden, und installieren unsere exklusive, siebenstündige Demo. Jede Menge Tipps zum Spiel finden Sie auf den folgenden Seiten. ❑

Kauf, Sie gehen keinen Vertrag ein, es gibt keine versteckte Klausel. Nach dem Ablauf der Frist steht es Ihnen frei, die Demo über das Battle.net oder mit einem im Laden gekauften Spiel zur Vollversion aufzuwerten.

Muss ich dann noch einmal von vorn beginnen?
Nein! Ihre Erfolge und der Kampagnenfortschritt werden in Ihrem Battle.net-Account gespeichert, die Speicherstände werden lokal auf Ihrem Rechner abgelegt. Solange Sie also weder PC noch Account wechseln, können Sie nach dem Upgrade dort weitermachen, wo Sie mit unserer Probeversion aufgehört haben.

Muss ich ständig online sein, um zu spielen?
Nein. Nach der Online-Aktivierung können Sie **Starcraft 2: Wings of Liberty** auch offline spielen. Dann werden Ihrem Battle.net-Account aber keine Erfolge oder Belohnungen gutgeschrieben.

Wer hilft mir bei Problemen mit dem Spiel oder dem Battle.net?
Der Blizzard-Support gilt in vollem Umfang sowohl für unsere Probeversion als auch für die Vollversion. Sie können also einfach per E-Mail oder Anruf mit Blizzard Kontakt aufnehmen, wo Ihnen flugs weitergeholfen wird.

Ich habe nur zwei Stunden gespielt. Kann ich meinem Freund den Code jetzt geben?
Nein, das ist leider nicht möglich. Ein einmal aktivierter Code ist an den jeweiligen Battle.net-Account gebunden und kann nicht weitergegeben werden.

Woher soll ich denn wissen, was ich in den sieben Stunden am besten mache?
Von uns! Denn in diesem Artikel finden Sie Tipps und Tricks, wie Sie aus diesen sieben Stunden Spielzeit das meiste aus **Starcraft 2: Wings of Liberty** herausholen! Viel Spaß!

DAS BATTLE.NET – EINSTEIGER-GUIDE

Blizzards Mehrspieler-Umgebung gibt Ihnen eine Menge Optionen an die Hand, um mit Ihren Freunden in Kontakt zu bleiben, Online-Matches auszutragen und Ihr Spiel zu modifizieren. Mit unserer kleinen Einsteigerhilfe holen auch Sie das Beste aus dem Battle.net heraus.

SO FINDEN SIE FREUNDE IM BATTLE.NET

Alleine ist alles doof! Deswegen sollten Sie sofort Ihre Zocker-Freunde ins Battle.net einladen. Und so geht es:

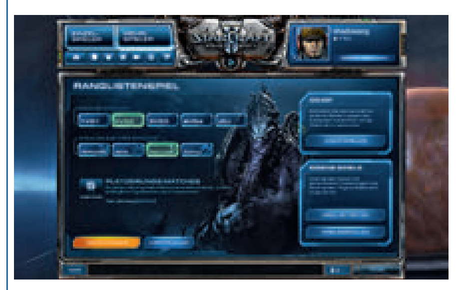


Klicken Sie im Spielmenü zunächst unten rechts auf den kleinen, grünen Knopf mit dem stilisierten Männchen. Dadurch öffnet sich Ihre Freundesliste **4**. Klicken Sie auf „Kontakt hinzufügen", um das entsprechende Menü aufzurufen. Ihnen stehen nun mehrere Möglichkeiten offen, Freunde zu finden. Falls Sie die E-Mail-Adresse kennen, unter der Ihr Freund beim Battle.net angemeldet ist, tippen Sie diese einfach im entsprechenden Fenster **1** ein.

Alternativ können Sie auch mit der Schaltfläche „Kontakt hinzufügen" **2** über den Charakternamen und den Charaktercode Ihres Freundes mit ihm in Verbindung treten. Ihren eigenen Charaktercode finden Sie übrigens in der oberen rechten Ecke des „Kontakt hinzufügen"-Fensters. Ganz hippe Spieler suchen über das Netzwerk Facebook nach Spielern für die eine oder andere **Starcraft 2**-Partie. Klicken Sie dafür auf „Facebook-Freunde hinzufügen" **3** und geben Sie im folgenden Fenster Ihre Anmeldedaten für Facebook (E-Mail-Adresse und Passwort) ein. Das Programm durchsucht dann automatisch Ihr Facebook-Konto nach Leuten, die ebenfalls **Starcraft 2** spielen, und schickt diesen eine Freundschaftsnachricht. Außer der Anfrage wird nichts gesendet. Sie brauchen also keine Angst zu haben, dass Ihre Facebook-Seite ständig mit Ihren Erfolgen „zugespamt" wird. Die Daten werden zudem vertraulich behandelt.

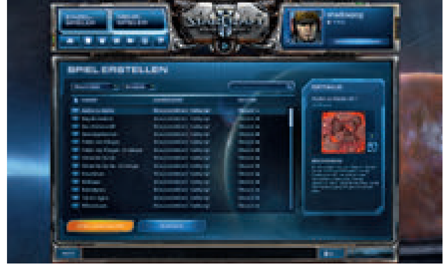
SO STARTEN SIE EIN MATCH

Sinn und Zweck des Battle.net sind natürlich heiße Matches gegen menschliche Gegner. Wir sagen Ihnen, wie Sie in eine Partie einsteigen.



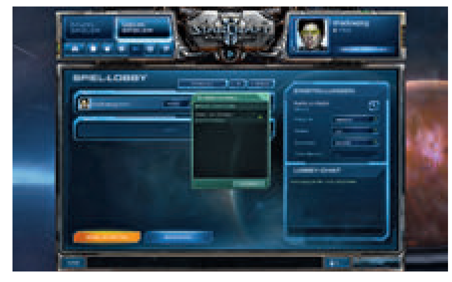
SPIELART AUSWÄHLEN

Die einfachste Art, um ein schnelles Match zu starten: Klicken Sie oben auf „Mehrspieler", wählen Sie eine Spezies und einen Spielmodus aus und klicken Sie dann auf „Match finden". Das Spiel sucht dann automatisch nach geeigneten Partien. Um selbst ein Match zu erstellen, klicken Sie unten rechts auf „Spiel erstellen".



EIGENES SPIEL ERSTELLEN

In diesem Menü wählen Sie zunächst eine Karte aus, auf der Sie das Match bestreiten wollen. Ganz links sehen Sie die Spielerzahl, für die die jeweilige Karte ausgelegt ist. Über die Reiter oben links können Sie zudem auswählen, ob Sie offizielle, von Usern erstellte oder gar Koop-Karten spielen wollen.



FREUNDE EINLADEN

Mit einem Klick auf „Spiel erstellen" gelangen Sie in ein neues Match. Die Schaltfläche „+ Spieler" erlaubt es Ihnen, einen Kollegen aus Ihrer Freundesliste einzuladen, „+ KI" fügt einen Computerspieler hinzu. Mit einem Klick auf „Öffentlich" machen Sie die Partie für alle Spieler zugänglich. Mit „Spiel starten" geht es los.

SO SPIELEN SIE MODIFIKATIONEN

In den Wochen nach dem Release des Spiels haben viele Zocker schon ansehnliche Modifikationen erstellt. So finden und starten Sie solch eine Mod:



Wählen Sie im „Spiel erstellen"-Menü im ersten Reiter **1** den Punkt „Beliebt" aus. So werden Ihnen Karten und Mods angezeigt, die die Community derzeit zockt. Wenn Sie auf den Namen in der Liste **2** klicken, sehen Sie rechts eine Beschreibung. Ist als Autor **3** jemand anderes als Blizzard angegeben, handelt es sich um eine Mod. Die benötigten Dateien werden beim Start automatisch geladen.

SO ÄNDERN SIE IHR PROFILBILD

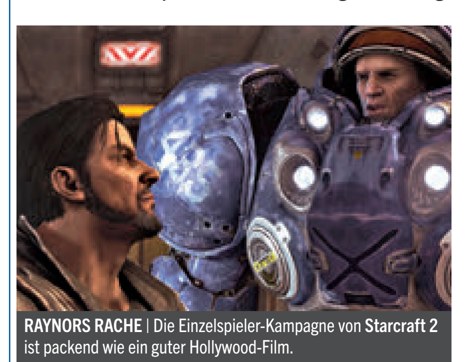
Starcraft 2: Wings of Liberty bietet jede Menge Belohnungen für absolvierte Missionen und Erfolge. Mit einigen davon dürfen Sie sogar auf Ihrem Profil angeben.

Die freigeschalteten Profilbilder und Decal-Zeichnungen sind aber ein wenig versteckt. Klicken Sie oben rechts auf Ihr Profilbild und dann links auf „Belohnungen". Unter „Porträts" sehen Sie dann, welche Bilder Ihnen schon zur Verfügung stehen und was Sie tun müssen, um die restlichen zu bekommen. Ein Klick auf ein Porträt ändert Ihr Profilbild automatisch. Genauso verfahren Sie mit den Decals für Terraner, Protoss und Zerg in den jeweiligen Menüs.



SO HOLEN SIE AM MEISTEN AUS DEN SIEBEN STUNDEN SPIELZEIT HERAUS

Sieben Stunden Spielzeit sind eine Menge! Aber lange nicht genug für ein Mega-Spiel wie Starcraft 2. So nutzen Sie die Zeit am besten:



RAYNORS RACHE | Die Einzelspieler-Kampagne von **Starcraft 2** ist packend wie ein guter Hollywood-Film.

DER STORY-SPIELER

Starcraft 2: Wings of Liberty bietet eine packende, rasant erzählte Geschichte mit tollen Zwischensequenzen und teils emotionalen Momenten. Wer unseren Test in der letzten Ausgabe gelesen hat, weiß, dass uns gerade dieser Punkt bei Blizzards Echtzeitstrategie-Perle gefallen hat.

Wenn auch Sie die sieben Stunden Spielzeit nutzen möchten, um möglichst viel von der Geschichte mitzubekommen, sollten Sie Skirmish-Modus und Mehrspieler-Gefechte links liegen lassen und sofort die Kampagne auf der Schwierigkeitsstufe „Moderat" oder „Normal" starten. So kommen Sie locker-flockig durch die einzelnen Missionen, ohne sich an einer Stelle die Zähne auszubeißen. Außerdem sollten Sie auf Erfolge pfeifen, die Sie nicht beim ersten Durchspielen einer Mission gutgeschrieben bekommen. Dadurch schaffen Sie in den sieben Stunden Spielzeit gute zwölf Missionen samt dazugehörigen Zwischensequenzen und den Gesprächen mit Crewmitgliedern zwischen den Aufträgen.



FÜR PROFIS | Auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden werden die Missionen des Spiels fordernd und knifflig.

DER SKEPTISCHE SPIELER

Sie haben schon viel Gutes über **Starcraft 2: Wings of Liberty** gehört? Aber als ewiger Pessimist und Kenner der Serie sind Sie skeptisch, ob der Nachfolger die Qualität von **Starcraft 1** erreichen kann? Gerade dass in manchen Tests bemängelt wurde, die Missionen seien zu einfach, lässt Sie die Augenbraue heben?

Dann sollten Sie auf jeden Fall die Probeversion installieren und die Kampagne auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer" starten. Denn auf dieser Stufe zeigt sich erst recht, wie gut Blizzard die einzelnen Mechaniken des Spiels aufeinander abgestimmt hat. Die Missionen sind schwieriger, Sie benötigen die schlagkräftigen Söldner immer wieder und zudem wird es enorm wichtig, welche Forschungsaufträge Sie erteilen. Außerdem stehen Ihnen einige Erfolge und Belohnungen nur in diesem Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Spielen Sie obendrein auf jeden Fall einige Mehrspieler-Matches. Denn als passionierter **Starcraft**-Fan werden Sie dabei erkennen: Blizzard liefert einen ebenso genialen Multiplayer-Teil ab wie im ersten Teil!



KAMPFGETÜMMEL | Im Mehrspieler-Modus von **Starcraft 2: Wings of Liberty** geht so richtig die Post ab.

DER MULTIPLAYER-FAN

Story, Charaktere und Zwischensequenzen sind Ihnen piepegal? Ihnen geht es beim Spielen von **Starcraft 2: Wings of Liberty** um die reine Multiplayer-Erfahrung?

Kein Problem! Unsere Probeversion bietet uneingeschränkten Zugang zu allen Mehrspieler-Funktionalitäten des Spiels. Am besten gehen Sie direkt ins Mehrspieler-Menü, wählen Ihre Liga aus und überspringen als alter Multiplayer-Hase die Übungsmatches, um direkt in die Positionskämpfe einzusteigen. In den Partien gegen menschliche Gegner geht es ähnlich hektisch zu wie schon im ersten Teil. Geschwindigkeit und richtige Entscheidungen sind gefragt. Gleichzeitig hat Blizzard das Spielsystem weit genug überarbeitet, um neue Taktiken auch von Spielern zu fordern, die Profis im Mehrspieler-Modus von **Starcraft 1** waren. Wer sich als Neuling für den Multiplayer-Teil von **Starcraft 2** interessiert, sollte zudem einige der Szenarien anzocken, mit denen Blizzard unerfahrene Spieler an Strategien für den Kampf gegen menschliche Kontrahenten heranführt.

TIPPS VON DEN PROFIS: WAS SIE ALS EINSTEIGER WISSEN SOLLTEN

Jeweils drei WBFs (Weltraum-Baufahrzeuge) brauchen Sie, um ein Kristallfeld oder einen Vespingeysir am effektivsten ausbeuten zu können.

Nutzen Sie konsequent den M.U.L.E. (und im Mehrspieler-Modus die Spezialaktionen der jeweiligen Rasse). So beschleunigen Sie den Abbauvorgang und damit letztendlich auch den Einheitenbau. Auch die Scannersuche sollten Sie häufig einsetzen.

In einigen Missionen steuern Sie Heldeneinheiten wie Raynor oder Zeratul. Nutzen Sie hier vor allen Dingen die Spezialfähigkeiten der Heldeneinheit.

Gute Protoss-Forschungsreihenfolge: Ultra-Kondensatoren, orbitale Depots, automatisierte Raffinerie, Forschungsschiff, Orbitalschlag.

Space Marines gehören zu jeder Armee. Sie sind billig, schnell zu produzieren und können sowohl auf Boden- als auch auf Luftziele feuern. Spendieren Sie ihnen das Kampfschild-Upgrade.

Sinnvolle Upgrades: beide Bunker-Upgrades, Doppelflammenwerfer für Hellions, Multi-Zielaufschaltung für Belagerungspanzer, Phobos-Waffensystem für Viking, 330MM-Kanone für den Thor.



ABSEITS VOM ALL-TAG | In der Schiffsmesse können Sie den Top-down-Shooter **Lost Viking** spielen. Der Titel ist natürlich eine Anspielung auf das frühe Blizzard-Spiel **The Lost Vikings**.

Gute Zerg-Forschungsreihenfolge: befestigte Bunker, Inferno-Türme, Predator, regenerativer Biostahl, Gedanken-Emulator.

Schalten Sie die ersten fünf Söldnergruppen frei. Die letzten drei haben ein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Abwechslung gefällig? Klicken Sie mal den Spielautomaten im hinteren Teil der Schiffsmesse an. Dort können Sie ein kleines Actionspiel namens **Lost Viking** zocken, das Blizzard als Beweis dafür gebastelt hat, wie vielseitig der Editor ist.

Greifen Sie immer zuerst die Unterstützungseinheiten im Gegnerpulk an und dann die normalen.

Sorgen Sie immer für Aufklärung durch Scanner, Forschungsschiffe, Raven und Raketentürme.

SO AKTIVIEREN SIE DEN CODE

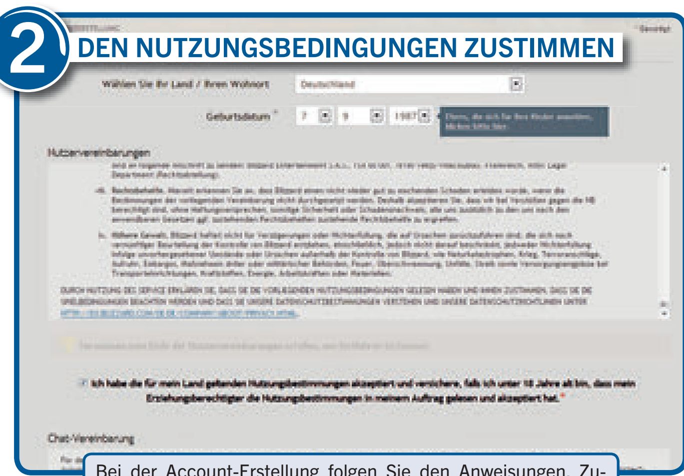
Unsere Starcraft-Probeversion garantiert Ihnen sieben Stunden Spielzeit innerhalb von 14 Tagen ohne Einschränkungen! Und damit Sie ohne Hürden gleich einsteigen können, erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie den Code, der zwischen diesen beiden Seiten eingeklebt ist, benutzen.

1 BATTLE.NET ANSURFEN



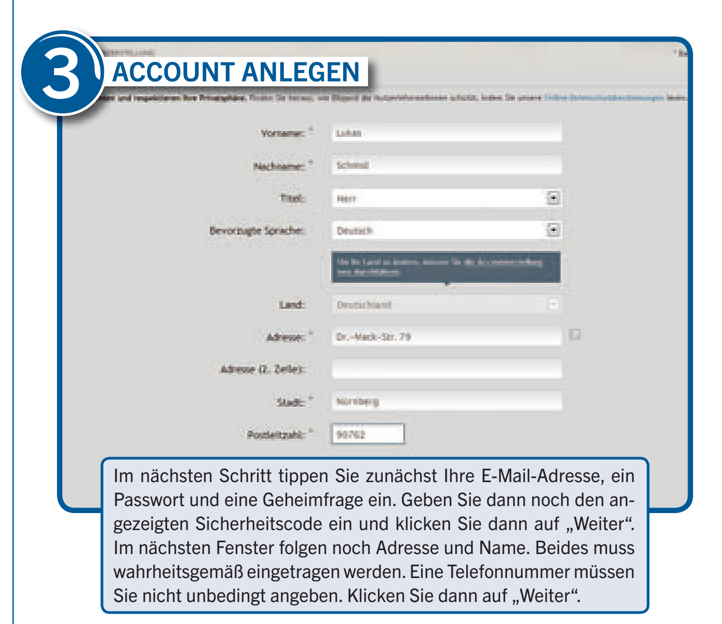
Um **Starcraft 2** spielen zu können, benötigen Sie zunächst einen Battle.net-Account. Geben Sie in Ihrem Browser die URL **www.starcraft2.com/guest** ein. Sie kommen dann auf die oben gezeigte Website. Wenn Sie bereits einen Battle.net-Account haben, geben Sie einfach links Ihre Daten ein und gehen dann zu Schritt 8 über. Falls dies nicht der Fall ist, klicken Sie auf „Account erstellen".

2 DEN NUTZUNGSBEDINGUNGEN ZUSTIMMEN



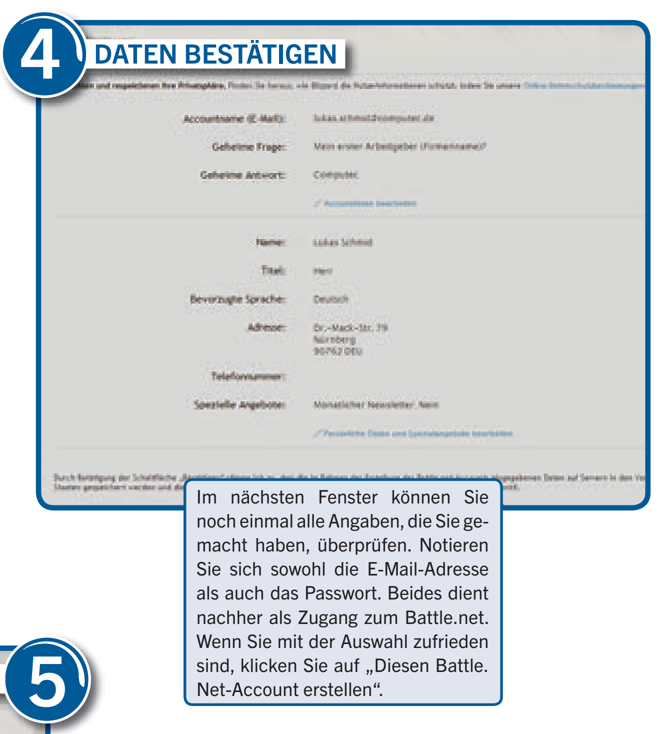
Bei der Account-Erstellung folgen Sie den Anweisungen. Zunächst müssen Sie Ihr Heimatland und Ihr Geburtsdatum eingeben. Darunter finden Sie die Lizenzvereinbarungen, die Sie unbedingt durchlesen sollten, bevor Sie den Haken für die Zustimmung setzen. Am unteren Ende der Seite stimmen Sie dann noch der Chat-Vereinbarung zu und schon kann es weitergehen.

3 ACCOUNT ANLEGEN



Im nächsten Schritt tippen Sie zunächst Ihre E-Mail-Adresse, ein Passwort und eine Geheimfrage ein. Geben Sie dann noch den angezeigten Sicherheitscode ein und klicken Sie dann auf „Weiter". Im nächsten Fenster folgen noch Adresse und Name. Beides muss wahrheitsgemäß eingetragen werden. Eine Telefonnummer müssen Sie nicht unbedingt angeben. Klicken Sie dann auf „Weiter".

4 DATEN BESTÄTIGEN



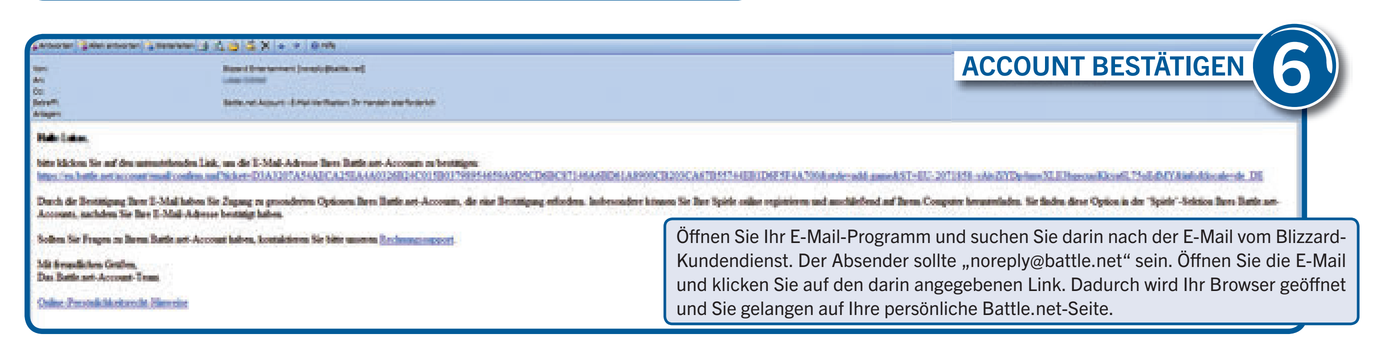
Im nächsten Fenster können Sie noch einmal alle Angaben, die Sie gemacht haben, überprüfen. Notieren Sie sich sowohl die E-Mail-Adresse als auch das Passwort. Beides dient nachher als Zugang zum Battle.net. Wenn Sie mit der Auswahl zufrieden sind, klicken Sie auf „Diesen Battle.Net-Account erstellen".

5 BESTÄTIGUNGS-E-MAIL ERHALTEN



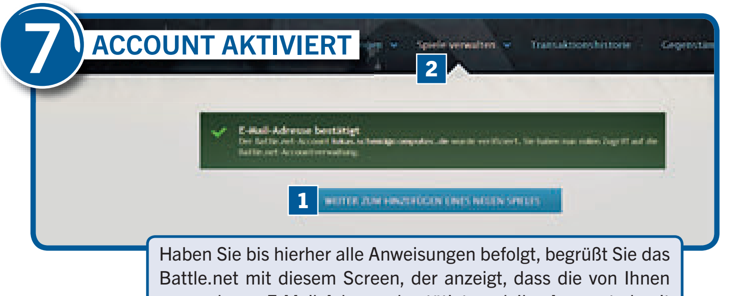
Sie bekommen nun eine Meldung, dass eine Bestätigungs-E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse geschickt wurde. Ihr Account wird nicht freigeschaltet, solange Sie diese E-Mail nicht beantwortet haben.

6 ACCOUNT BESTÄTIGEN



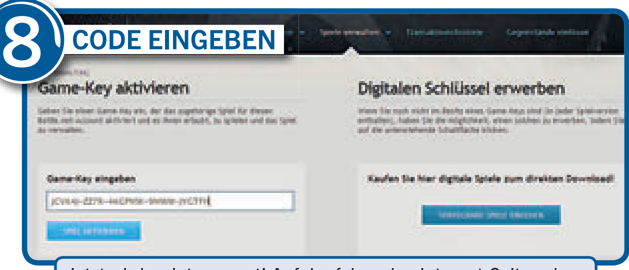
Öffnen Sie Ihr E-Mail-Programm und suchen Sie darin nach der E-Mail vom Blizzard-Kundendienst. Der Absender sollte „noreply@battle.net" sein. Öffnen Sie die E-Mail und klicken Sie auf den darin angegebenen Link. Dadurch wird Ihr Browser geöffnet und Sie gelangen auf Ihre persönliche Battle.net-Seite.

7 ACCOUNT AKTIVIERT



Haben Sie bis hierher alle Anweisungen befolgt, begrüßt Sie das Battle.net mit diesem Screen, der anzeigt, dass die von Ihnen angegebene E-Mail-Adresse bestätigt und Ihr Account damit freigeschaltet wurde. Klicken Sie nun auf „Weiter zum Hinzufügen eines neuen Spiels“ **1** oder oben auf „Spiele verwalten“ und dann auf „Spiele hinzufügen oder erweitern“ **2**.

8 CODE EINGEBEN



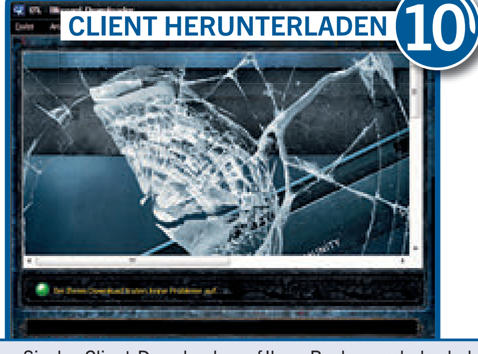
Jetzt wird es interessant! Auf der folgenden Internet-Seite sehen Sie die beiden oben dargestellten Optionen. Um die Probeversion von **Starcraft 2: Wings of Liberty** zu Ihrem Konto hinzuzufügen, geben Sie den Code von der Codekarte, die zwischen diesen beiden Seiten klebt, in das Feld unter „Game-Key eingeben“ ein und klicken dann auf „Spiel aktivieren“.

9 CLIENT-DOWNLOAD STARTEN



Folgen Sie den Anweisungen des Programms, bis Sie zu diesem Bildschirm gelangen. Hier können Sie nun den Client für **Starcraft 2: Wings of Liberty** sowohl für PC als auch für Mac herunterladen **1**. Falls Sie das Spiel in einer anderen Sprache als Deutsch installieren wollen, ändern Sie die Option unter dem Punkt „Deutsche (Ändern)“ **2**.

10 CLIENT HERUNTERLADEN



Nachdem Sie den Client-Downloader auf Ihren Rechner geladen haben, führen Sie die Datei aus. Es sollte sich nun dieses Fenster öffnen. Die Spieldaten werden nun heruntergeladen. Das kann eine Weile dauern. Es handelt sich schließlich um 8 Gigabyte. Falls Ihr Betriebssystem danach fragt, richten Sie dem Blizzard Downloader durch einen simplen Klick eine Firewall-Ausnahme ein. So wird der Download beschleunigt.

11 SPIEL INSTALLIEREN



Nachdem die Spieldaten vollständig heruntergeladen sind, suchen Sie das Download-Verzeichnis und starten dort die Datei „installer.exe“. Klicken Sie auf „Installieren“, wählen Sie ein Zielverzeichnis aus und starten Sie den Installationsvorgang. Wenn Sie das Programm fragt, ob Sie das Spiel aktivieren wollen, klicken Sie auf „Überspringen“. Das haben Sie nämlich schon gemacht.

12 SPIEL STARTEN



Ist das Spiel vollständig installiert, starten Sie es mit einem Klick auf „Spielen“. Damit wird das oben angezeigte Fenster geöffnet. Automatisch startet **Starcraft 2: Wings of Liberty** den Patchvorgang und aktualisiert sich damit auf die neueste Version. Ist der Patchvorgang abgeschlossen, klicken Sie auf „Spielen“, um ins Spiel selbst zu gelangen.

13 EINLOGGEN



Nachdem Sie **Starcraft 2: Wings of Liberty** gestartet haben, begrüßt Sie das Spiel mit diesem Eingabebildschirm. Tippen Sie hier die E-Mail-Adresse ein, die Sie bei der Erstellung Ihres Battle.net-Accounts angegeben haben, und bestätigen Sie mit dem korrespondierenden Passwort. Nach einem Klick auf „Login“ dürfen Sie noch einen Spitznamen angeben, unter dem Sie im Spiel bekannt sein wollen.

PROBEVERSION VORBEI – WAS NUN?

Sie haben alle Möglichkeiten der siebenstündigen Probeversion ausgeschöpft? Wir sagen Ihnen, was danach kommt:

Natürlich sind Sie nicht verpflichtet, nach dem Ablauf der sieben Stunden Probeversion die Vollversion von **Starcraft 2: Wings of Liberty** zu kaufen. Aber wir können uns gut vorstellen, dass Sie das nach der Achterbahnfahrt der ersten sieben Stunden unbedingt wollen! In Ihrem Battle.net-Account finden Sie rechts neben dem **Starcraft 2**-Eintrag die Option, die Probeversion zu erweitern. Sie können das Spiel entweder direkt online upgraden („Digitaler Kauf“), aus dem Blizzard-Shop erwerben („Vollversion kaufen“) oder den CD-Key einer Retail-Version vom Händler Ihres Vertrauens einlösen („CD-Key eingeben“). Wie schon in den FAQ erwähnt, bleiben beim Upgrade auf die Vollversion alle Achievements, Speicherstände und der Kampagnenfortschritt erhalten. Sie können also direkt dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben.



NAHKÄMPFER | Zwei Wanzer prügeln aufeinander ein, wobei das linke Modell über einen Schild verfügt, um Angriffe zu blocken.

Front Mission Evolved

Von: Wolfgang Fischer/ Christoph Schuster

Rostige Blechbüchsen oder futuristische Kampfmaschinen? Die Japano-Mechs geben ihr PC-Debüt.

Wenn es um hausgroße Kampfmaschinen geht, existieren zwei Philosophien: Heutzutage denkt der geneigte Actionfreund dabei sofort an die bunten und oberflächlichen Explosionsorgien der **Transformers**-Reihe. Ältere Semester schwelgen hingegen in nostalgischen Erinnerungen an die anspruchsvollen und taktischen Gefechte der **Mechwarrior**-Serie. **Front Mission Evolved** möchte die beiden Seiten nun vereinen. Deshalb ließen wir Transformers und Battlemechs in der Garage und stiegen stattdessen in das Cockpit eines „Wanzers".

Dabei wagen die Macher einen radikalen Neuanfang. Galt die Reihe bisher vor allem in Japan auf Sonys **Playstation** als Klassiker der Rundenstrategie, so beliefert das neue, amerikanische Entwicklerteam nicht nur erstmals den PC, sondern versucht sich obendrein an einem reinrassigen Third-Person-Shooter.

Wo andere Genre-Vertreter jedoch waffenstarrende und muskelbepackte Elite-Soldaten ins Rampenlicht rücken, schlüpfen Sie in **Front Mission Evolved** in die Haut des jungen Ingenieurs Dylan Ramsey. Dieser testet gerade den Prototyp eines neuen Kampfroboters, als seine Heimatstadt, das New York der Zukunft, einem heimtückischen Angriff zum Opfer fällt.

Wer in solch brenzliger Lage zufällig im Cockpit einer tonnenschweren Kriegsmaschine steckt, denkt natürlich nicht ans Aussteigen. Stattdessen schlägt Dylan als Held wider Willen gemeinsam mit den regulären Streitkräften die Invasoren zurück. Dennoch kann er die teilweise Zerstörung der Millionenmetropole nicht verhindern. Viel mehr dürfen wir Ihnen an dieser Stelle zwar nicht über die Handlung erzählen, doch die geschilderten Ereignisse stellen lediglich den ersten von insgesamt fünf Akten dar, welche wiederum in mehrere Missionen unterteilt sind. Im weiteren Verlauf macht Dylan sich schließlich zusammen mit seinen neuen Kameraden auf, die Drahtzieher hinter dem feigen Anschlag zur Strecke zu bringen. Japano-Kitsch brauchen Sie bei dieser Geschichte nicht zu befürchten, denn Entwickler Double Helix Games bewies bereits bei seinem letzten Projekt **Silent Hill: Homecoming** ein Händchen dafür, eine japanische Serie für das westliche Publikum umzusetzen.

Die erste Mission des Spiels dient dabei lediglich als Tutorial. Hier machen Sie sich mit der simplen, nicht überbelegten Steuerung und den Waffensystemen Ihres Boliden vertraut. Mit den Tasten W, A, S und D lotsen Sie den Kampfläufer in Verfolgerperspektive über den Testparcours. Mittels Q- und E-Taste feuern Sie das linke respektive rechte Schultergeschütz ab, während Sie die Waffen, die der Wanzer in Händen hält, mit den beiden Maustasten einsetzen. Darüber hinaus kann Ihr Kampfroboter springen und auf Tastendruck für kurze Zeit gleiten. Dies verleiht ihm einen unmittelbaren Geschwindigkeitsschub, womit Sie feindlichen Attacken ausweichen.

BOSSKAMPF | Endgegner wie hier Söldnerchef Marcus Seligman erfordern oft eine eigene Taktik.

INFANTERIE | Hin und wieder ziehen Sie auch zu Fuß, ganz ohne Mech, los. Eine nette Abwechslung.

AUFRÜSTER | In den Missionen verdientes Geld investieren Sie in Upgrades für Ihren Roboter.

Wenn Sie zudem eine Nahkampfwaffe ausgerüstet haben (in der Standardkonfiguration ist dies so vorgesehen), führen Sie in diesem Skate-Modus starke Nahkampfangriffe aus. Stellt sich bloß die Frage: Wozu engen Feindkontakt riskieren, wo sich Gegner doch auch per Laserkanonen aus sicherer Ferne beharken ließen? Nun ja, so einfach ist es nicht. Es existieren nämlich verschiedene Arten von gegnerischen Blechkolossen, die unterschiedliche Angriffstaktiken erfordern und teilweise sogar von sich aus den Nahkampf suchen. In diesem Fall bringen ferngelenkte Raketen wenig und es bleibt Ihnen wohl oder übel nur der metallene Körperkontakt.

Für zusätzliche Abwechslung im Baller-Einerlei sorgen Passagen, in denen Sie unter Zeitdruck aus einem Gefahrengebiet fliehen, von einem Helikopter aus mit größeren Kalibern Ihre Gegner unter Beschuss nehmen oder ohne Mech zu Fuß (ja, Sie haben richtig gelesen!) feindliche Basen erobern.

Für jeden zerstörten Gegner wandern im Gegenzug Ressourcen auf Ihr Konto. Wer in den Missionen darüber hinaus versteckte Gegenstände findet, erhält zusätzliche finanzielle Mittel. Diesen Verdienst investieren Sie in die Aufwertung Ihres Einsatzgeräts. Vom neuen Beinpaar, mit dem Sie schneller unterwegs sind, bis zum aufgemotzten Motor, der den Einsatz von mächtigeren Waffensystemen ermöglicht, kennt das Angebot kaum Grenzen. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, konfigurieren und verändern Sie Ihren Wanzer frei nach Wunsch. Künstlerisch veranlagte Piloten bemalen und verzieren ihr Kampfgerät zudem mit schmucken Symbolen und coolen Tarnmustern. Neue Upgrades schalten Sie im Spielverlauf automatisch frei.

Technisch gesehen gibt sich die PC-Fassung von **Front Mission Evolved** etwas altbacken. Zu deutlich merken wir dem Titel an, dass er vornehmlich für Konsole entwickelt und dann auf den PC portiert wurde.

Die Kampfmaschinen sehen gut aus, die Umgebungen wirken hingegen arg steril und leblos, zerstörbare Objekte gibt es kaum. Die Waffen-Effekte sind den Entwicklern wiederum besser gelungen, dafür fehlt den Explosionen der nötige Wumms, um wirklich genial auszusehen. Die Zwischensequenzen in Form von Videos und Spielgrafiken können dagegen überzeugen, wenngleich es die Entwickler mit den Lensflare-Effekten hier und da etwas übertreiben. Abgesehen davon machte die uns vorliegende Version des Spiels aber einen sehr fertigen Eindruck. Dem geplanten Release von **Front Mission Evolved** am 8. Oktober steht also nichts mehr im Wege. ❑

„Kompromiss- und schnörkellose Kampfroboter-Action!“



Christoph Schuster

Vom ballerlastigen Gameplay bis zur angestaubten Technik macht **Front Mission Evolved** einen dezent antiquierten Eindruck. Dieser passt allerdings gut, wurden die futuristischen Kriegsmaschinen doch selbst von der Realität ein- und vielleicht sogar schon überholt. Umso mehr genoss ich meine Ausflüge im Kampfläufer. Denn obwohl Entwickler Double Helix nicht den Tiefgang und Anspruch eines **Mechwarrior** bieten kann und will, versprüht **Front Mission Evolved** doch konstanten Oldschool-Charme. Das mag weder sonderlich innovativ noch herausragend brillant sein, dürfte aber für einige vergnügliche Stunden ausreichen. Somit bleibt mir nur ein letzter Traum: der AT-AT aus **Star Wars** als versteckte Bonusfigur!

GENRE: Action
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Double Helix Games
TERMIN: 8. Oktober 2010

EINDRUCK **GUT**

VORSCHAU 10/10

Von: Sebastian Stange

Ob klassische Partie oder hektische Fantasy-Schlacht – letztendlich ist alles ein Schachspiel.



MALERISCH | Neben fünf Fantasy-Umgebungen können Sie auch auf einem normalen Schachbrett und mit Standard-Figuren spielen.

KAMPAGNE | Eine Rahmenhandlung führt Sie im Solo-Modus von einer Spezialsituation in die nächste. Hier stehen Ihrem König etwa nur zwei Läufer zur Seite.

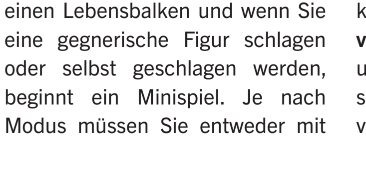
Battle vs. Chess

Erinnern Sie sich noch an **Battle Chess**? Es erschien Ende der 80er und ließ Sie Schach spielen. Schach mit animierten Figuren, die sich auf herrlich bizarre Art und Weise das Licht auslöschten. Ein Riesenspaß! Nach langer Ruhepause wird die Idee um ein lebendiges Schachfeld nun von Gaijin Entertainment, den Machern von **X-Blades** und **IL-2 Sturmovik**, erneut aufgegriffen.

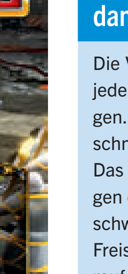
Im Kern ist Battle vs. Chess pures Schach. Sie spielen auf dem klassischen Feld nach klassischen Regeln. Die KI-Algorithmen genügen Profi-Ansprüchen, stammen sie doch aus dem bekannten Schachprogramm **Fritz 11**.

Battle vs. Chess lebt vom Wusel-Faktor. Jede Spielfigur auf dem Feld ist animiert. Die Kampfsequenzen sind im Vergleich zum Vorbild weniger brutal, dafür wird eine große Vielfalt an Modi aufgefahren.

Da wäre etwa eine Kampagne für die beiden Parteien Ordnung (weiß) und Chaos (schwarz). In jeder Mission erwartet Sie eine sehr spezielle Situation. Sie müssen beispielsweise mit einem König nebst zwei Läufern den Gegnerkönig matt setzen, dem nur Bauern zur Seite stehen. Bei den Minispielen werden Ihnen im Sekundentakt immer neue Schach-Situationen serviert, bei denen Sie stets nur eine Figur ziehen müssen, etwa um dem gegnerischen König Schach zu bieten. Oder Sie lösen einige der Schach-Rätsel. Diese konfrontieren Sie mit klassischen Situationen und Schach-Knobeleien. Beispielsweise müssen Sie mit einem Turm und einem König einen einzelnen Gegnerkönig matt setzen. Schach-Kenner wissen natürlich, wie man das anstellt, Anfänger werden wohl eher mit den actionreichen Spielvarianten Spaß haben.



Der Battleground-Modus verwandelt Schach in ein eher klassisches Strategiespiel. Jede Einheit hat einen Lebensbalken und wenn Sie eine gegnerische Figur schlagen oder selbst geschlagen werden, beginnt ein Minispiel. Je nach Modus müssen Sie entweder mit dem richtigen Timing eingeblendete Tastenkombinationen eingeben, um zu kämpfen, oder Sie steuern Ihre Spielfigur selbst. Inmitten einiger KI-Kameraden ziehen Sie ins Gefecht gegen die feindlichen Truppen. Sind Sie siegreich, schlagen Sie die Gegnerfigur. Versagen Sie, bleibt sie stehen und beide Einheiten verlieren Lebensenergie. Das ist eine witzige Idee, bleibt aber spielerisch eher anspruchslos. Ein netter Zug ist es allemal, Schach eine Spielart abzuringen, die Anfänger und Actionzocker interessieren könnte. Letztendlich dürfte **Battle vs. Chess** aber vor allem für Könner und ernsthaft an Schach Interessierte spannend sein – da diese hier viel geboten bekommen. ❑



ATTACKE | Jedes Mal, wenn eine Figur eine andere schlägt, wird das von einer netten Kampfanimation begleitet. Pixelblut – wie beim Klassiker **Battle Chess** – fließt dabei nicht.



„Ein Fest für Schach-Experten – dank vieler gewitzter Spielmodi!“

Sebastian Stange

Die Vorschau-Version von **Battle vs. Chess** erwies sich als wahre Wundertüte. In jedem Menü entdeckte ich neue Optionen, neue Modi und neue Herausforderungen. Schön, wenn einem so viel Abwechslung geboten wird! Da ist es auch verschmerzbar, dass mich einige der Spielweisen nicht allzu lange fesseln konnten. Das liegt vielleicht am Mangel von Freispiel-Inhalten. Könnte ich neue Umgebungen oder Figurendesigns freischalten, hätte ich mich sicher länger mit den bockschweren Schachrätseln herumgequält. Und falls ich mich gerade irre und es Freischaltbares gibt, dann sollte in der fertigen Version bitte noch ein Hinweis darauf eingebaut werden. Ansonsten macht der Titel einen sehr runden Eindruck.

GENRE: Strategie
ANBIETER: Topware
ENTWICKLER: Gaijin Entertainment
TERMIN: 24. September 2010

EINDRUCK **GUT**

DER SPANNENDSTE TALK DER NACHT.

Anna **DENKT** mit.

Anna **BLICKT** durch.

Anna **HÖRT** zu.

Anna **SPRICHT'S** aus.

DIE NACHT MIT … ANNA BOSCH.

DER NEUE LIVE TALK.

IMMER DO. 23:10 | FR. 00:10 UHR | SO. 22:15.

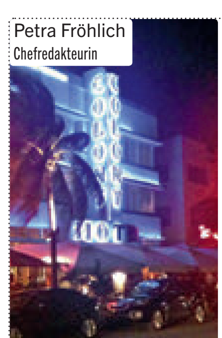
Tele5.de/nacht

TELE 5

klink-liedig.com

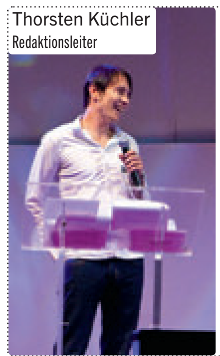
TEST 10/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Ist fasziniert:
Wie detailgetreu die Einheimischen meines Urlaubsortes Miami die Kulissen von **GTA Vice City** nachgebaut haben (siehe Foto).
Ist gespannt:
Auf die vielen PC-Games-Abonnenten, die wir im Herbst in der Redaktion begrüßen dürfen (siehe Aktion auf Seite 20).
Ist stolz:
Weil wir als einziges deutsches Spielemagazin die 7-Stunden-Demo von **Starcraft 2** anbieten können.



Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Fühlt sich geehrt:
Denn ich durfte als Jury-Mitglied den wichtigsten französischen Spielepreis vergeben (siehe Bild).
Fühlt sich noch geehrter:
Denn Petras Urlaub hat dafür gesorgt, dass ich kommissarisch ihr Editorial übernehmen durfte (siehe Seite 5).
Fühlt sich am geehrtesten:
Denn der Umzug ins neue Verlagsgebäude beschert mir einen neuen Büronachbarn: Gooding Dirk, isch freu misch tierisch!



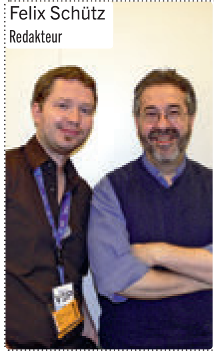
Stefan Bandoweis
Leitender Redakteur

Ist stolz:
Auf den regen Sippenzuwachs in **Der Herr der Ringe Online** — danke an die Mitglieder Feedril und Jequn, die stundenlang neue Mitglieder rekrutierten.
Hofft auf:
Einen möglichst reibungslosen Umzug ins neue Verlagsgebäude.
Trauert um:
Den Verlust von vielen alten PC-Spielen, die es nicht ins neue Lager geschafft haben, weil dort der Platz einfach zu begrenzt ist.



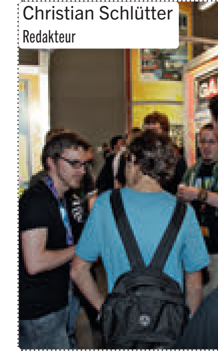
Robert Horn
Redakteur

War fleißig:
Hat endlich **Mafia 2** und **Starcraft 2** durchgespielt. Beide super. Aber ich kann offene Enden nicht ausstehen.
Durchstreift Schlachtfelder:
Mit den Kumpels Marayarr und Gnotzen in der wiederentdeckten Liebe **Bad Company 2**. [NiceAge], das sind wir. Und wir sind gut.
Wenn Sie das hier lesen:
Befinde ich mich schon im Urlaub, unter Wasser, beim Tauchen. Und ja, das habe ich mir verdient. Gut Luft!



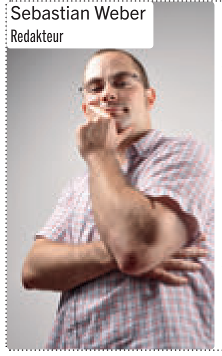
Felix Schütz
Redakteur

Gratuliert Herr Schlütter:
Zum akademischen Grad. Bist nun offiziell der klügste Kopf in der Redaktion! ;-)
Freut sich auf den Herbst:
Fallout: New Vegas, **Castlevania** (Xbox 360), **Arcania**, und der vierte **Borderlands**-DLC. Das wird was werden!
Vertreibt sich die Zeit mit:
Fallout 3 GOTY endlich von vorn bis hinten erforschen.
Freut sich über die GC:
Endlich mal die Legende Warren Spector getroffen.
Ist ziemlich enttäuscht von:
Mafia 2. Echt schade!



Christian Schlütter
Redakteur

Verlangt eine Fanfare!
Denn er hat endlich, ENDLICH! seine Masterarbeit fertiggestellt.
Ist stolz:
auf seine bessere Hälfte. Denn die hat die Uni-Zeit jetzt ebenfalls hinter sich!
Ist erleichtert:
Weil er seine erste Spielemesse gut überstanden hat.
Hat sich gefreut:
… dass dieses Jahr doch einige Leser zu unserem Meet-and-Greet auf der Gamescom kamen. Nächstes Jahr wieder, Leute!



Sebastian Weber
Redakteur

Ist wieder mobil:
Mein altes, aber noch fahrtüchtiges Auto erleichtert das Leben doch stark.
Ist gespannt:
Wie unsere neuen Büros im neuen Gebäude so sind. Immerhin: endlich Klimaanlage!
Liest gerade:
Mogworld von Yahtzee Croshaw (Mr Zero Punctuation)
Ärgert sich:
Der Sommer ist rum und meine Chilipflanzen blühen nicht einmal, obwohl schon im März angesäht. Mist.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Ist enttäuscht:
Weil er mit **Starcraft 2** schon durch ist.
Ist gespannt:
Wann dann die Zerg-Kampagne für Blizzards Strategiespiel endlich erscheint.
Ist genervt:
Weil er hochgradig urlaubsreif ist.
Ist entsetzt:
Weil der Sommer so schnell vorüber war.
Ist erschüttert:
Über die Höhe der aktuellen Benzinpreise.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Freut sich:
Mit dem Herrn Schlütter über seinen Abschluss und über das Redesign der PC-Games-DVD. Sieht doch gleich besser aus, oder?
Arbeitet auf:
Fallout 3, **Bioshock**, **Darksiders**, **Starcraft 2**, **Red Dead Redemption**. Bis die nicht durch sind, wird kein neues Spiel mehr gekauft.
Vermisst:
Jetzt schon den Fabian, der ihm beim Umzug als Gegenüber leider verloren gehen wird.



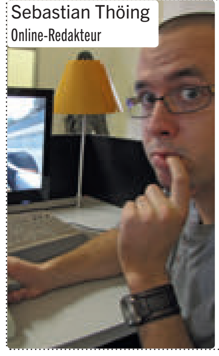
Alexander Bohnsack
Redakteur

Freut sich:
Dass nicht alle Gemüsebauern **Farmville** spielen und knackiges Gemüse und frisches Obst auf dem realen Wochenmarkt anbieten.
Freut sich:
Auf das neue Büro und die alten und neuen Sitznachbarn, auf die Klimaanlage, auf die — hoffentlich — neue Kaffeemaschine, auf …
Freut sich:
Dass Blizzard dem Kollegen Schütz zu **Diablo 3** endlich wieder ein paar handfeste Infos verraten hat.



Florian Stangl
Chefredakteur Online

Amüsiert sich:
Und zwar über Rossis Guide to the Internet auf www.pcgames.de. Das ist jeden Tag einer der meistgelesenen Artikel. Was, den kennen Sie noch gar nicht? Sollten Sie ändern!
Ärgert sich:
Über Release-Verschiebungen von PC-Spielen. Oder generell erst nach den Konsolenversionen veröffentlichte PC-Versionen. Muss das wirklich sein?
Verabschiedet sich:
Von der Grillsaison.



Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Hat jetzt:
Endlich **Mafia 2** durchgespielt. Ein gutes Spiel. Nicht überragend, aber gut.
Freut sich:
Über seinen Urlaub. Wenn Sie diese Zeilen lesen, entspanne ich bereits in der Toskana. Das Leben ist schön.
Freut sich weniger:
Darüber, dass während seines Urlaubs **F1 2010** auf den Markt kommt. Ich hätte das Spiel nämlich gerne direkt am Release-Tag in Händen gehalten.

TOP-THEMEN

STRATEGIE

CIVILIZATION 5



WIEDER DA | Ein Klassiker der Strategiespiele kehrt runderneuert zurück. Ob die Veränderungen der **Civilization**-Reihe gut tun oder eher fehl am Platz sind, das erfahren Sie ab Seite 82.

ACTION

DARKSIDERS



ENDLICH | THQ bringt nach acht Monaten Wartezeit den Überraschungshit auf den Konsolen nun auch für den PC. Wie gut die Action rund um den apokalyptischen Reiter Krieg gelungen und das Spiel umgesetzt ist, verrät unser Test.

SPORTSPIEL

FIFA 11 VS. PES 2011

DAUERRIVALEN | Wie jedes Jahr versuchen **FIFA** und **PES,** Fans des runden Leders für sich zu gewinnen. Ob **PES** seine Next-Gen-Vormachtstellung halten kann oder ob **FIFA** gleichzieht? Ab Seite 88 verraten wir, was die beiden Simulationen taugen, mit knallhartem Vergleich auf Seite 92.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

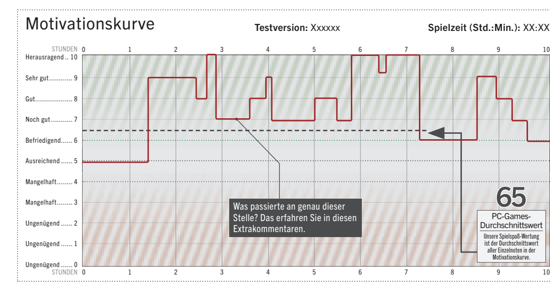
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 110.



KRIEG! | Napoleon greift mit Musketieren das Reich von Bismarck an. Dieser ist schon kurz davor, die Luftfahrt zu entdecken.

Civilization 5

Von: Andreas Bertits

Endlich! Wir testen Sid Meiers neuesten Streich und errichten in Civilization 5 ein eigenes Imperium.

Die gewaltige Armee von Napoleon steht vor den Toren Washingtons. Kanzler Otto von Bismarck versucht, alle Truppen aus dem Reich zusammenzutrommeln, um die Stadt, die er kurz zuvor von den Amerikanern erobert hat, zu verteidigen. Während Napoleon noch bis vor Kurzem ein Verteidigungsbündnis mit Bismarck hatte, um gemeinsam George Washington zu vernichten, fällt der Anführer des französischen Reiches nun seinem ehemaligen Verbündeten in den Rücken. Dies könnte zu keinem ungünstigeren Zeitpunkt kommen, denn Bismarck erklärte eben Süleyman von Osmanien den Krieg. Nun rücken die Feinde von zwei Seiten an und der Reichskanzler sieht sein Imperium schon in Trümmern liegen, denn die Forschung für das Schießpulver schreitet nicht so schnell voran wie erwartet …

Was sich wie eine fiktive Erzählung aus wild zusammengewürfelten historischen Fakten anhört, ist Alltag im taktisch anspruchsvollen und begeisternden **Sid Meier's Civilization 5**. Denn hier schlüpfen Sie in die Rolle einer von 18 geschichtlich relevanten Persönlichkeiten. Die Aufgabe dieser Anführer ist es, ein gewaltiges Reich zu erschaffen, es durch die Jahrtausende zu führen und schließlich das erste Volk zu sein, das es schafft, eine bemannte Rakete ins Alpha-Centauri-System zu schicken. Warum Sie keine Zivilisation mit Ihrem eigenen Namen

HINTERHALT | Ein sogenanntes Barbarenvolk greift die Stadt Muang Saluang an und wird von einem Tarnkappenbomber abgewehrt.

VERTEIDIGUNGSLINIE | Da sich Städte jetzt verteidigen können, sind Angriffe oft mit schweren Verlusten verbunden.

DAS WICHTIGSTE ZUM START – DAS SPIEL-SETUP

Neben der Möglichkeit, ein zufallsgeneriertes Spiel zu beginnen, können Sie auch viele Paramater einer Partie Civilization 5 selbst bestimmen. Dies ist eines der wichtigsten Instrumente, da Sie hier genau bestimmen, wie, wann, wo und mit wem Sie spielen.

Hier wählen Sie aus, welche berühmte Persönlichkeit Sie verkörpern wollen. Jeder dieser „Helden" hat andere Boni und sollte entsprechend Ihrer Spielweise gewählt werden.

Über den Kartentyp wählen Sie, ob Sie auf einer Inselwelt, einer Welt mit nur einem oder mehreren Kontinenten oder auf der guten alten Erde spielen wollen.

Die Kartengrößen bestimmen, wie eng aufeinander die Völker sitzen. Je mehr Raum Sie haben, desto mehr Land können Sie auch erobern.

Je höher Sie den Schwierigkeitsgrad wählen, desto intelligenter und auch hinterhältiger agieren Ihre künstlichen Gegenspieler.

Über das Spieltempo bestimmen Sie, wie lange etwa Forschung und das Errichten von Bauwerken dauert.

Über das erweiterte Setup können Sie bestimmen, in welcher Epoche Sie starten, wie viele Mitspieler sie haben wollen, wie das Klima der Welt aussieht und weitere Feinheiten des Spiels festlegen.

errichten können, bleibt unbeantwortet. Der Umstand, eine historische Persönlichkeit zu spielen, statt ein eigenes Imperium zu verwalten, nimmt dem Spiel etwas an Atmosphäre, genau wie die Merkwürdigkeit, dass der Anführer, den Sie verkörpern, selbst über Jahrtausende immer derselbe ist.

Also entscheiden Sie sich für eine der historischen Persönlichkeiten und achten dabei darauf, welche Boni diese Ihnen gibt. Planen Sie etwa, die größte Seemacht der Welt zu errichten, sollten Sie Queen Elizabeth wählen, die Boni für Seeeinheiten vergibt. Bismarck oder Napoleon dagegen eignen sich eher für Spieler, die lieber zu Land unterwegs sind. Schließlich starten Sie standardmäßig im Jahr 40.000 vor Christus – es sei denn, Sie haben im Optionsmenü eine andere Startepoche gewählt. Runde für Runde erforschen Sie aus der Vogelperspektive die 3D-Landschaft und errichten an strategisch günstigen Punkten Städte. In diesen bilden Sie Truppen oder Bauarbeiter und Siedler aus. Siedler nutzen Sie, um weitere Städte zu gründen; Bauarbeiter legen Bauernhöfe und Plantagen an, errichten Straßen oder Minen – sofern die entsprechende Technologie bereits erforscht ist. Denn Forschung ist eines der Schlüsselelemente des Spiels, das stets erweitert werden muss, um neue Technologien freizuschalten. Ohne Bergbau ist es etwa nicht möglich, Metall zu verarbeiten und Stahl herzustellen, der benötigt wird, um die Technologie Maschinenbau zu erlernen. Ohne Maschinenbau gibt es später keine Panzer usw. Warum jedoch Bergbau benötigt wird, um Wälder abholzen zu können, bleibt wohl ein Mysterium. Die Forschung bringt Sie auch von einer Epoche in die nächste. Und hier sollten Sie darauf achten, sich schneller als die Mitstreiter zu entwickeln. Denn wer die stärkeren Waffen hat, ist meist in einer deutlich besseren Position. Ein mit Laserkanonen ausgestatteter Kampfroboter etwa macht schnell kurzen Prozess mit ein paar Rittern hoch zu Ross.

Treffen Sie auf andere Völker, so unterteilen diese sich in die Zivilisationen der Mitspieler und zunächst neutrale Stadtstaaten. Stadtstaaten breiten sich nicht aus und eignen sich gut dafür, annektiert zu werden. Hin und wieder ruft einer der Stadtstaaten auch um Hilfe, etwa, wenn eine andere Zivilisation diesen angreift oder ein Barbarenlager in der Nähe gesichtet wurde. Unterstützen Sie ihn, erhalten Sie meist



EURE HOHEIT | Queen Elizabeth ist eine der historischen Persönlichkeiten, die Sie in **Civilization 5** verkörpern können.



EINGESCHNAPPT | Cäsar fand den Einmarsch der Truppen in sein Reich alles andere als lustig und rüstet nun zum Gegenschlag.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Auf den ersten Blick mag das Interface von Civilization 5 etwas verwirren. Doch schon nach wenigen Spielrunden werden Sie sich gut und schnell zurechtfinden und mit der Maus durch die Menüs tanzen. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Funktionen, sodass Sie schnell ins Spiel einsteigen können.

Wie viel Gold, Kulturpunkte und Ressourcen Sie haben sowie die Punkte bis zum nächsten Goldenen Zeitalter sehen Sie hier.

Hier schalten Sie das Infomenü hinzu und bekommen Ihre Forschungen, Städte und Einheiten angezeigt.

Die ausgewählte Einheit wird hier dargestellt und kann befehligt werden.



Hier schalten Sie den Politik-, Berater-, und Diplomatiebildschirm ein und sehen, in welcher Runde und Epoche sich Ihre Zivilisation befindet.

Per Klick auf eine Stadt öffnet sich das Baumenü, in dem Sie auch Einheiten und Geländefelder kaufen können.

Die Minikarte zeigt die bisher erforschte Welt. Zusätzlich lässt sich hier noch eine Strategiekarte einstellen, welche das Spiel grafisch reduziert darstellt. Oberhalb der Minimap werden aktuelle Ereignisse eingeblendet.

eine Belohnung und die Gunst des Staates – was in unserer Testversion allerdings nicht immer geklappt und hin und wieder trotz Hilfe zu Feindschaften geführt hat.

Ein Aufeinandertreffen mit einer anderen Zivilisation kann zum Krieg führen – oder auch ein Bündnis hervorbringen. Bündnisse sind nützlich, da sich beide Reiche im Falle einer Attacke eines Dritten gegenseitig unterstützen. Austausch von Forschung oder Rohstoffen ist ebenfalls möglich. Früher oder später jedoch wird Ihnen ein Imperium zu nahe rücken oder sich von Ihnen bedroht fühlen. Bricht ein Krieg aus, schicken Sie Ihre Truppen zum Feind, um dessen Armeen zu vernichten und die Städte einzunehmen.

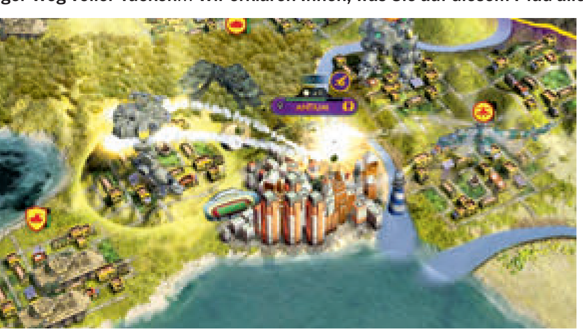
Da **Civilization 5** Hexfelder nutzt, um die Truppen auf dem Gelände zu bewegen, können Sie Feinde gut einkesseln. Eine weitere Neuerung gegenüber den Vorgängerteilen ist auch, dass Städte sich verteidigen. Je nach Stand der Technologie feuern belagerte Städte mit Steinen oder Raketen auf Angreifer. Dadurch kommt mehr Spannung und Taktik ins Spiel. Erobern Sie eine Stadt, haben Sie die Möglichkeit, sie zu annektieren oder als Marionettenstaat zu nutzen. Während Sie in annektierten Städten selbst auswählen, was hier produziert werden soll, dürfen Sie das bei einem Marionettenstaat nicht tun. Dennoch sind auch diese sinnvoll, da Sie im späteren Spiel ein riesiges Reich verwalten, was ab und an unübersichtlich wird. In den Kämpfen verhalten sich die Computergegner meist intelligent. Nur ab und zu kam es vor, dass Fernkämpfer einen Ausfall aus einer Stadt wagten und für Speerträger gefundenes Fressen waren.

Die Zufriedenheit Ihres Volkes spielt eine wichtige Rolle. Unzufriedene Bürger können Rebellionen auslösen, wodurch Sie schnell die Kontrolle über eine Stadt verlieren. Dies passiert besonders bei annektierten Städten recht schnell, sofern hier keine Gerichtsgebäude errichtet wurden. Oft erhalten Sie Meldungen, was Ihr Volk gerade benötigt, etwa Silber oder den Walfang. Dann sollten Sie sich darum kümmern, den Bürgern das zu geben, wonach es sie verlangt. Hier ist auch die Politik ein wirksames Mittel. Sie wählen aus verschiedenen politischen Formen wie etwa Rationalismus, Frömmigkeit oder Unabhängigkeit die gewünschte Politik aus und entwickeln diese weiter. Auch Kombinationen sind möglich. Allerdings lässt sich eine einmal gewählte Form nicht wieder ändern.

SO SPIELT SICH CIVILIZATION 5

Auf dem Weg von einem kleinen Stamm Barbaren zu einer fortschrittlichen Zivilisation, welche über die gesamte Welt herrscht und die den Weltraum besiedeln will, ist es ein weiter und schwieriger Weg voller Tücken... Wir erklären Ihnen, was Sie auf diesem Pfad alles erwartet und wie sie diesen meistern.

Kriege führen
Nicht immer treffen Sie auf friedliche Nachbarn. Ab und zu kommt es auch zu einem Krieg, bei dem Sie Ihre Armeen taktisch klug einsetzen müssen. Eventuell hilft Ihnen auch Diplomatie weiter.





Erkunden/Truppen befehligen
Um ein großes Imperium zu errichten, müssen Sie zunächst die Welt erforschen und Ihre Truppen auch in die entlegensten Winkel der Kontinente schicken. So treffen Sie auf andere Völker und finden auch Rohstoffe.

Diplomatie
Diplomatie ist nicht nur notwendig, um einen Krieg zu beenden. Um Ihr Vorankommen zu sichern, sind offene Grenzen, Forschungsabkommen oder Verteidigungsbündnisse wichtig.





BOMBASTISCH | In späteren Zeitaltern setzen Sie auf Gewehre und Kanonen statt auf Ritter und Speerträger.



POLITISCH KORREKT | Über den Politikscreen bestimmen Sie, welche Politik Sie für Ihr Volk haben möchten.

Auf diese Weise weiten Sie Ihre Zivilisation immer weiter aus, errichten oder annektieren neue Städte, führen Kriege und forschen, um in den Epochen voranzuschreiten. Je nach gewählter Führungspersönlichkeit begleitet Sie Musik, die an das jeweilige Volk angepasst ist. Spielen Sie etwa Bismarck, hören Sie klassische Musik. Als chinesische Kaiserin Wu Zetian lauschen Sie dagegen asiatischen Klängen. Optisch weiß **Civilization 5** für ein Runden-Strategiespiel zu überzeugen. Satte Farben und vor allem detailreiche Kämpfe erfreuen das Auge. Sogar Direct X 11 wird unterstützt, was unter anderem detailliertere Texturen zur Folge hat. Zwar verwalten Sie viele Menüs, Strategen jedoch werden mit der Steuerung leicht zurechtkommen und auch alle anderen finden sich nach einer kurzen Einarbeitungszeit schnell zurecht.

Civilization 5 ist ein würder Nachfolger des beliebten vierten Teils. Strategen werden wochen- oder monatelang eine Zivilisation nach der anderen aufbauen. Mit der inzwischen fünften Inkarnation der Serie stellt sich jedoch langsam die Frage, weshalb die Entwickler nicht etwas mehr Mut zur Evolution bewiesen haben. Trotz einiger Änderungen spielt sich **Civ 5** wie die Vorgänger. Größere Neuerungen wie etwa spezielle Missionen, die absolviert werden müssen oder unvorhergesehene Ereignisse wie Erdbeben oder Vulkanausbrüche hätten mehr Abwechslung ins Spiel gebracht. Auch Jahreszeiten oder Witterungsverhältnisse, die sich strategisch beispielsweise auf Truppenbewegungen oder Nahrungsvorräte auswirken, hätten das Spiel noch etwas aufgepeppt. Trotz dieser Kritik ist **Civilization 5** jedoch ein fantastisches Strategiespiel, das die Sucht, immer noch eine Runde zu spielen, schürt. ❑

MEINE MEINUNG |

Andreas Bertits



„Für Rundenstrategen der Himmel auf Erden"

Nur noch eine Runde und noch eine ... bis plötzlich der Morgen graut und ich mich frage, wo die Zeit geblieben ist. Die Sucht, welche die **Civilization**-Reihe von jeher ausgelöst hat, ist auch bei Teil 5 wieder vorhanden. Ständig will ich sehen, was ich als Nächstes erforschen kann und welche neuen Gebäude und Truppen dies dann freischaltet. Oder ich muss das eben noch mit mir verbündete Reich nach einem hinterhältigen Angriff noch schnell meinen Zorn spüren lassen. Fans von Rundenstrategie-Spielen werden für eine lange Zeit keinen anderen Titel mehr benötigen und im fünften Spross von Sid Meiers berühmter Serie versinken, um ihre Zivilisationen zu gründen und durch die Epochen voranzutreiben. Und trotzdem hätte ich mir mehr gewünscht. Mehr Abwechslung und grundlegende Neuerungen, die das Spiel über das nun schon seit 19 Jahren bekannte Schema hinaus erweitern. **Civilization 5** ist **Civilization**. Egal, ob beispielsweise das Politksystem neu oder man jetzt auf Hexfeldern unterwegs ist. Hier hätten die Entwickler einfach ein bisschen mehr Mut für Neues beweisen können und wären es nur wechselnde Jahreszeiten oder rollenspielartige Missionen gewesen, durch die Anführer vielleicht neue Fähigkeiten hätten erwerben können. Ansonsten kann man dem Spiel nicht viel vorwerfen. Hier und da gibt es Längen – vor allem, wenn die Zivilisation recht groß geworden ist und viele Städte und Einheiten zu verwalten sind. Wer aber ein **Civilization** erwartet und Rundenstrategie liebt, wird keinesfalls enttäuscht.



Städte verwalten
Ihre Bevölkerung will zufriedengestellt werden. Dies tun Sie, indem Sie die Städte um wichtige Gebäude wie Universitäten, Gerichtsgebäude oder Monumente erweitern und auch Wunder wie die Pyramiden errichten.

Forschen
Da Sie nicht im Zeitalter der Antike stecken bleiben möchten und sich nicht nur mit Speeren verteidigen wollen, treiben Sie die Forschung voran. So entdecken Sie nach und nach neue Technologien, die Ihnen den Bau besserer Truppen ermöglichen.





1 **SCHADE** | Gleich zu Beginn der erste Dämpfer. Ein persönliches Imperium ist nicht möglich. Sie müssen mit den vorgefertigten „Helden" spielen, die auch die Anführer der Zivilisationen sind.



2 **VÖLKERVERSTÄNDIGUNG** | Das erste Aufeinandertreffen unseres Volkes mit einer anderen Zivilisation lässt uns unser diplomatisches Geschick testen.



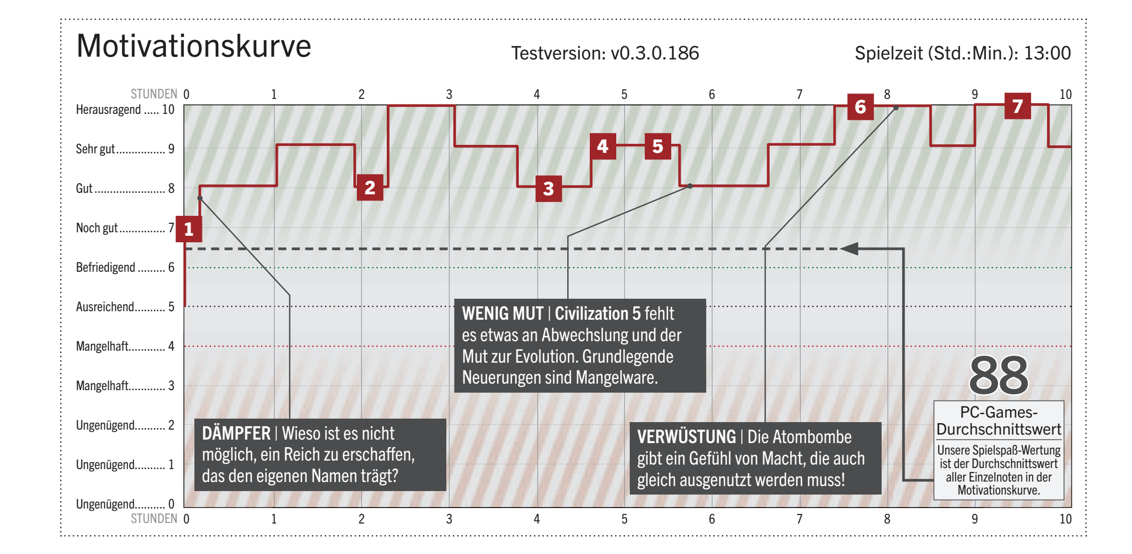
3 **VERRATEN** | Unser Ex-Verbündeter Napoleon fällt uns in den Rücken. Das ist gefährlich, da wir kurz zuvor dem osmanischen Reich den Krieg erklärt haben und nun zwischen zwei Fronten stehen.



4 **SIEG!** | George Washington wirft das Handtuch, nachdem wir seine letzte Stadt mit unserer gewaltigen Armee eingenommen haben. Das motiviert, auch die anderen Reiche anzugreifen.



5 **ARBEIT** | Ein großes Reich zu verwalten, ist sehr aufwendig und kann auch leicht unübersichtlich werden, was den ansonsten spannenden Spielfluss ein wenig träger werden lässt.



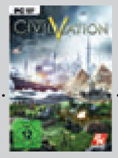


6 **KAWUMM!** | Ein spektakulärer Atomschlag verwandelt das aufsässige Singapur in ein Häufchen Asche! Das Gebiet um die Stadt ist nun jedoch verseucht und sollte von Truppen gemieden werden.



7 **ZIELGERADE** | Das Raumschiff ist beinahe vollendet und bald kann der erste bemannte Raumflug ins Alpha-Centauri-System starten, wodurch unsere Zivilisation das große Ziel erreicht hat.

CIVILIZATION 5



Ca. € 45,-
24. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Firaxis
Publisher: Take 2
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, aber nicht allzu detaillierte Landkarte, die trotzdem nett anzusehen ist.
Sound: Gute deutsche Sprachausgabe und den Völkern angepasste atmosphärische Musikstücke.
Steuerung: Viele Menüs, in die man sich aber schnell eingearbeitet hat.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sie können je nach Kartengröße mit bis zu 11 Spielern um die Weltherrschaft buhlen. Je mehr Spieler, desto länger dauert die Partie, was zu etwas Leerlauf führt.
Zahl der Spieler: 2 -12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, Radeon 2600/Geforce 7900
Empfehlenswert: Intel Quad-Core 1,8 GHz, 4 GB RAM, Radeon 4800/Geforce 9800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In den wenig detaillierten Kämpfen fließt kein Blut. Aber Städte können mit Atomwaffen zerstört werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten etwa 10 Stunden mit der Preview-Version und noch einmal rund 13 Stunden mit der Testversion. Es traten während der gesamten Zeit keine Abstürze auf. Ab und zu gab es kleinere Bugs und Grafikprobleme.

PRO UND CONTRA

- + Hoher Suchtfaktor
- + Großer strategischer Tiefgang
- + Motivierendes Forschungssystem
- + Wird zunehmend komplexer, ohne kompliziert zu sein
- + Sehr viele Möglichkeiten, die Spielwelt zu erschaffen
- + Atmosphärische und passende Musikstücke
- + Sehr lange Spielzeit
- + Hoher Wiederspielwert
- + Gute deutsche Sprachausgabe
- − Keine Möglichkeit, ein persönliches Reich aufzubauen
- − KI nicht immer gut
- − Teilweise merkwürdige Forschungsketten
- − Mit größerem Reich etwas unübersichtlich
- − Echte Neuerungen fehlen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Von: Sascha Lohmüller

Der neueste Vertreter der FIFA-Reihe im ausführlichen Test: Champions-League-Anwärter oder Kreisklasse?







K-FRAGE? | In **FIFA 11** ist Ballack noch Kapitän der deutschen Mannschaft und auch nicht verletzt. Gut so, denn hier macht er das Siegtor gegen Italien.

FIFA 11

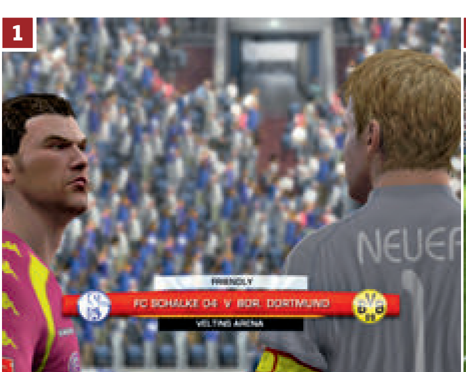
Nachdem PC-Spieler in den vergangenen Jahren mit einer portierten PlayStation-2-Version der **FIFA**-Serie vorliebnehmen mussten, stellt sich in dieser Saison alles anders dar. Im Hause Electronic Arts nahm man sich nämlich den kompletten Programmcode des Vorjahres zur Brust, sah ihn sich genau an und trat ihn dann gepflegt in die Tonne. **FIFA 11** basiert nun also endlich auf der Next-Gen-Konsolenversion, genauer gesagt auf der Xbox-360- beziehungsweise der PlayStation-3-Version von **FIFA 10**. Das hat zwei Dinge zur Folge.

Erstens: **FIFA 11** kann spielerisch sowie grafisch mit den Konsolenvarianten und natürlich auch mit der großen Konkurrenz aus dem Hause Konami mithalten. Zweitens: Die zugrundeliegende Technik und das Spielgeschehen sind eben schon ein Jahr alt.

Der Großteil der Ressourcen floss demnach in die Anpassung des Spiels für den heimischen PC. Logisch, schließlich fing man im Grunde bei null an und hatte nur einen Konsolentitel als Vorlage.

Nichtsdestotrotz feilten die Entwickler aber auch am Spielgeschehen. Ein großer Kritikpunkt des Konsolen-**FIFA 10** waren die viel zu einfach erzielbaren Lupfertore. Beinahe jeder zweite Angriff endete mit einem über den Torhüter gehobenen Ball. Das ist im neuesten Teil glücklicherweise nicht mehr der Fall. Nur mit viel Glück und perfektem Timing überlisten Sie den Keeper mit einem solchen Trick. Meist sind ein gezielter Schuss oder ein erneutes Abspiel die weitaus bessere Wahl.

Apropos Torhüter: Auch bei deren künstlicher Intelligenz besserte man nach. Während unseres Tests waren wirr durch den Strafraum irrende Schlussmänner die absolute Seltenheit. Im Gegenteil: Meist avancierten die Keeper zu Helden, indem sie mit gelungenen Paraden und gutem Stellungsspiel manchen Sololauf stoppten. Die Handvoll immer noch vorkommender Fehler heften wir mal einfach unter Realismus ab. Schließlich machen auch



DERBYZEIT | Der unfreundlich dreinblickende Herr links soll Roman Weidenfeller sein. Er sieht ihm allerdings nicht die Spur ähnlich.



ZIRKEL | Wer das Konsolen-**FIFA 10** kennt, fühlt sich gleich heimisch. Ausnahme: Lupfertore fallen nicht mehr am Fließband.

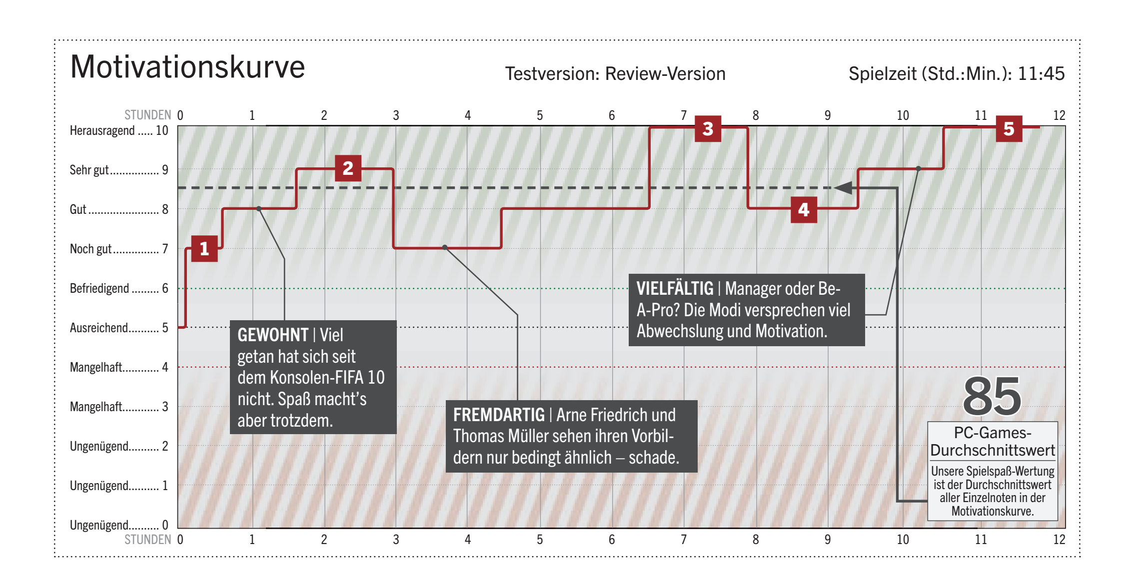


HANDSPIEL | Torhüter machen ihrem Namen endlich alle Ehre und hüten das Tor, statt wirr herumzurennen wie in den Vorjahren.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

„Endlich Next-Gen! Aber warum denn bitte nicht das neueste Next-Gen?“

Ich gebe ja zu, es ist Meckern auf hohem Niveau. Immerhin ist **FIFA 10** auf der Konsole ein wirklich gutes Spiel, also nicht die schlechteste Basis für das neue PC-**FIFA**. Und schließlich wurden wir jahrelang mit spielerischen Gurken abgespeist. Mein Problem aber: Seit **FIFA 10** hat sich eben schon wieder einiges getan. Das neue, spielerisch sehr gute **PES** erscheint dieser Tage, das neue **FIFA 11** auf der Konsole ist sogar großartig geworden. Und im Sommer erschien ein offizielles WM-Spiel, das ebenfalls schon besser war als **FIFA 10**. Ich hoffe an dieser Stelle einfach mal, dass das Team mit der Next-Gen-Umsetzung beschäftigt war und wir nächstes Jahr ein gleichwertiges und „wirklich“ neues **FIFA** präsentiert bekommen.



die realen Torhüter mitunter Fehler, die nur schwer zu begreifen sind.

Die KI-Abwehr hingegen ist immer noch zu einfach zu überlisten. Grobe Schnitzer leisten sich die Herren Verteidiger zwar nicht, aber Dribbelkünstler beziehungsweise tödliche Pässe finden eine Spur zu oft den Weg durch die Abwehrlöcher. Im Grunde sind nur die letzten zwei der fünf Schwierigkeitsgrade fordernd, wenn Sie schon einmal ein Fußballspiel vor der Nase hatten.

Ein dickes Lizenzpaket und eine stattliche Auswahl an Spielmodi waren schon immer das Markenzeichen der Serie. **FIFA 11** bildet da keine Ausnahme. Ob Bundesliga, Premier League, Serie A oder Primera Division – alle großen europäischen Ligen sind mit von der Partie. Und wer es eher exotisch mag, tritt in „kleineren“ Ligen an, etwa Norwegen, Österreich oder Irland. Lediglich die Auswahl an Nationalteams ist begrenzt – bedauerlich, vor allem da das offizielle WM-Spiel nicht für den PC erschienen ist.

Neben Freundschaftsspielen stürzen Sie sich in den Manager-, den Be-A-Pro- oder den Turniermodus, in dem Sie reale Pokale und Ligen nachspielen. Im Manager-Modus betreuen Sie ein Team und kümmern sich um Transfers und Finanzen, während Sie im Be-A-Pro-Modus einen Fußballer rollenspieltypisch hochleveln. Jede gelungene Aktion Ihrerseits verbessert Ihren Kicker. Für genug Langzeit-Motivation ist also gesorgt!

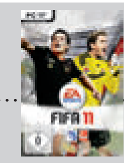
Ein wenig Kritik muss an dieser Stelle jedoch auch erlaubt sein. Auf den Konsolen entwickelte sich **FIFA** weiter, **PES** tat dasselbe. Das PC-**FIFA 11** hingegen hinkt ein Jahr hinterher und spielt sich im Grunde wie ein dezent verbessertes Konsolen-**FIFA 10**. Das ist zwar beileibe kein schlechtes Spiel, kann aber nicht mehr mit **PES** mithalten. Letzteres spielt sich einfach „fußballiger“. Aber immerhin ist der erste Schritt getan, die Next-Gen-Verwandlung ist vollzogen. ❑



WIR FAHREN NACH BERLIN | Wir stürzen uns in den DFB-Pokal. Leider treten dort nur Erst- und Zweitligisten an und eine originale Lizenz fehlt auch.



ROLLENSPIEL | Mit Manager- oder Be-A-Pro-Modus sorgt **FIFA** für eine gehörige Portion Langzeitmotivation, der Winter kann kommen!



FIFA 11
Ca. € 45,-
30. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch/Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet den Securom-Kopierschutz, zudem muss das Spiel mit einem EA-Konto verbunden und online aktiviert werden, um im Internet zu spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute, flüssige Animationen, teils unrealistische Spielergesichter
Sound: Gut eingefangene Stadionatmosphäre, miserabler deutscher Kommentar
Steuerung: Frei konfigurierbare, ordentliche Maus-und-Tastatur-Steuerung sowie Gamepad-Unterstützung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online- und LAN-Freundschaftsspiele, 5er-Team-Online-Liga
Zahl der Spieler: 1-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 8800 GT
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/Phenom II X4 940, 4 GB RAM, Radeon HD 5830/Geforce GTX 260

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Geschossen wird bei FIFA nur mit Bällen, Tätlichkeiten und explizite Verletzungen gibt es nicht. Daher eignet sich das Spiel für alle Fußballfans, egal ob Jung oder Alt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Mit unserer zu 95 Prozent fertigen Review-Version traten kaum Probleme auf, lediglich ein Absturz war zu verzeichnen. Zudem konnten wir die Online-Modi noch nicht unter die Lupe nehmen und einige Trikots besaßen Platzhalter-Texturen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiches Lizenzpaket
- ➕ Gameplay sowie Grafik endlich auf Next-Gen-Niveau
- ➕ Motivierende Be-A-Pro- und Manager-Modi
- ➕ Deutlich verbessertes Torhüterverhalten
- ➕ Funktionierende Maus- und Tastatur-Steuerung in den Menüs und den Partien selbst
- ➖ Wenig Veränderungen zum Konsolen-FIFA 10
- ➖ Streckenweise mäßige Abwehr-KI
- ➖ Mieser deutscher Kommentar
- ➖ Einige Spielergesichter sehr unrealistisch (z. B. Friedrich, Müller)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Von: Manfred Reichl

Auf den Konsolen hat Konamis Fußballtitel in diesem Jahr das Nachsehen. Gibt es auch auf dem PC einen Machtwechsel im Fußball-Genre?



DAS LEDER | Die hervorragende Ballphysik sorgt auch in diesem Jahr für packende Strafraumszenen.



PES 2011

Nicht nur die **FIFA**-Reihe von EA läuft in dieser Saison mit runderneuerter Technik auf dem PC auf. Auch Konami hat die Spielmechanik seiner **PES**-Reihe überarbeitet und will mit etlichen Neuerungen punkten.

Die grundlegendste Gameplay-Veränderung ist das neue Passsystem. Wollen Sie in **PES 2011** den Ball zu einem Mitspieler passen oder flanken, müssen Sie den Stick des Gamepads nun präzise in Richtung des Teamkollegen lenken. Wenn Sie den Stick oder das Digitalkreuz beispielsweise auf neun Uhr bewegen, obwohl Ihr Mitspieler auf sieben Uhr steht, landet der Ball daneben. Außerdem setzt das neue Pass-System auf eine Kraftanzeige, über die Sie die Härte Ihres Zuspiels oder Ihrer Flanke bestimmen. Falls Sie einen Kurzpass zu hart spielen, verspringt Ihrem Mitspieler der Ball. Ist der Pass dagegen zu sanft, verhungert das Leder auf halbem Weg. In beiden Fällen riskieren Sie einen Ballverlust. Alte **PES**-Hasen müssen sich an dieses neue System erst gewöhnen. Unsere ersten Matches waren zunächst von katastrophalen Fehlpässen geprägt. Mit zunehmender Spieldauer hatten wir die neue Spielmechanik aber verinnerlicht und stellten begeistert fest, dass diese sehr realistisch ist. Lange Flanken können Sie nun präzise nach vorne oder quer über den Platz schlagen.

Die Kraftanzeige findet auch bei Torschüssen Verwendung. Sie erkennen sofort, ob Sie zu viel oder zu wenig Wucht in einen Schuss gelegt haben. Bei Distanzschüssen hält sich das Spiel für unseren Geschmack aber zu sehr an die Attribute der Spieler. Hin und wieder hätten auch Sonntagsschüsse von unbekannteren Kickern Torgefahr verbreiten dürfen.

Das Team um PES-Papa Shingo „Seabass" Takatsuka überarbeitete auch die künstliche Intelligenz (KI) der Mit- und Gegenspieler in **PES 2011**. Diese überzeugte uns allerdings nicht vollends. Die KI sorgt zwar immerhin für gut postierte Abwehrreihen, die sich nicht mehr so leicht wie in den Vorgängern umdribbeln lassen, allerdings steht sie hin und wieder auch auf dem Schlauch und reagiert spät oder gar nicht. Definitiv stark verbessert tra-



SCHIRI RAUS! | Bei solchen blitzsauberen Grätschen pfeift der Schiri gelegentlich ein Foulspiel. Fehlentscheidungen mögen realistisch sein, in diesem Fall nervt es aber mit zunehmender Spieldauer.



JOGIS LÖWEN | Konami erwarb auch in diesem Jahr die Lizenz für die deutsche Nationalmannschaft. Der Wiedererkennungswert der Kicker wie Lukas Podolski ist enorm, die Gesichter sehen toll aus.

STADION-NEUBAU

Sie vermissen die Münchner AllianzArena oder die Veltins-Arena auf Schalke? Bauen Sie diese doch einfach nach!

In **PES 2011** können Sie zum ersten Mal in der Serie ein eigenes Stadion bauen. Diesem verpassen Sie zunächst einen eigenen Namen, beispielsweise „Manfred-Reichl-Arena“. Danach suchen Sie sich Tribünen auf allen vier Seiten aus und bestimmen deren Design. Unter anderem verändern Sie die Farben der Tribünen, die Art der Umzäunung und das Aussehen des Daches. Sogar die Farbe der Beleuchtung bestimmen Sie. Neu erstellte Stadien lassen sich abspeichern und für Freundschaftsspiele verwenden.





LIZENZEN | Mit Werder und Bayern kicken zwei voll lizenzierte Bundesligisten mit. Nur die Kader sind nicht aktuell, denn Mesut Özil spielt inzwischen in Madrid.

ten in unserem Test dafür die Torhüter in Erscheinung. Diese eilten frühzeitig aus ihrem Kasten heraus, zeigten pantherartige Blitzreflexe oder behielten in 1:1-Situationen eiskalt die Nerven. Hin und wieder patzten sie aber auch. Außerdem brachte uns die Schiedsrichter-KI manchmal zur Weißglut. Völlig willkürlich pfiff der Unparteiische bei sauberen Grätschen oder Remplern ab und an ein Foul – oder eben nicht.

Sehr gut gefällt uns am neuen **PES**, dass das Spieltempo reduziert wurde. Die Matches laufen nun in einem realistischen Tempo ab. Sie können die Spielgeschwindigkeit auf Wunsch aber erhöhen oder sogar noch weiter drosseln.

Schon im Vorgänger **PES 2010** hielten bildschöne neue Spielermodelle mit lebensechten Gesichtstexturen Einzug. Diese dürfen Sie auch in **PES 2011** bewundern und sogar die Animationen der Kicker wirken nun noch authentischer. Allerdings ist der Bewegungsablauf bei 360-Grad-Dribblings etwas zu träge, was den Spielfluss hemmt.

Konami überarbeitete endlich die Benutzeroberfläche des Spiels. Die Menüs sehen in **PES 2011** sehr ansprechend aus. Besonders gut gefällt uns der neue Aufstellungsbildschirm, in dem Sie komfortabel die Attribute Ihrer Kicker im Überblick haben und Spieler per Drag & Drop austauschen.

In puncto Lizenzen hat **PES 2011** im Vergleich mit **FIFA 11** erwartungsgemäß das Nachsehen. 149 Vereins- und 21 Nationalmannschaften sind dabei. Außerdem erwarten Sie zwei vollständig lizenzierte Ligen (Frankreich, Holland) und vier Wettbewerbe (UEFA Champions League, UEFA Europa League, UEFA Super Cup, Copa Libertadores). Der Rest ist Fake. ❑

KOMFORTABEL | Im neuen Aufstellungsbildschirm lassen sich nun die Attribute der Spieler übersichtlich vergleichen. Per Drag & Drop nehmen Sie Auswechslungen im Handumdrehen vor.

MEINE MEINUNG |

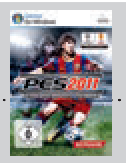
Manfred Reichl



„Sehr guter Neuanfang der Serie, aber noch nicht perfekt“

Nachdem **PES** auf den Konsolen in diesem Jahr von **FIFA** überholt wurde, bleibt Konamis Fußballtitel wenigstens auf dem PC die Nummer 1, trotz der Verbesserungen bei **FIFA**. Die neue Technik von **PES 2011** hat zwar einige Macken, trotzdem ist es ein sehr gutes Spiel. Allerdings gibt es da auch noch jede Menge Luft nach oben. Jede Wette: Im nächsten Jahr werden einige Schwächen ausgebessert sein. Vor allem bei der KI der Mit- und Gegenspieler gibt es noch Nachholbedarf. Hin und wieder erlebten wir nämlich richtig dämliche Aktionen, die wir so von den Vorgängern nicht gewohnt waren.

PES 2011



Ca. € 40,-
30. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Eingabe einer Seriennummer erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Super Spielergesichter, prima Animationen, platte Zuschauer
Sound: Emotionale Kommentare von Fuss und Küpper, nette Lizenz-Songs
Steuerung: Tastatur unterstützt, aber umständlich; Gamepad empfohlen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freundschaftsspiele, Wettbewerbe, Online-Meister-Liga, Legenden-Modus erstmalig für bis zu vier Spieler pro Team
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

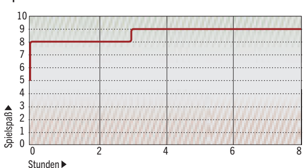
Minimum: Pentium 4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon x1300
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900/Radeon HD2400

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Es ist Fußball, ein sportlicher Wettkampf. In der Realität kommen zwar schwerwiegende Verletzungen wie Brüche vor, die Hersteller von Fußballspielen verzichten auf diese Darstellungen aber grundsätzlich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Während unseres Tests mit der Review-Version kam es zu keinerlei Abstürzen. Bugs oder andere Fehler im Spielablauf stellten wir ebenfalls nicht fest.

PRO UND CONTRA

- ➕ Realistisches Pass- und Flankensystem, das viel Präzision erfordert
- ➕ Aufgemotzte Benutzeroberfläche
- ➕ Realitätsnahe Texturen der Spielergesichter
- ➕ Mehr Lizenzen als der Vorgänger
- ➖ Gelegentliche Aussetzer der KI
- ➖ Träge Ballannahmen und Dribblings hemmen den Spielfluss
- ➖ Schiedsrichter-KI bei manchen Aktionen viel zu kleinlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Das direkte Duell: FIFA 11 vs. PES 2011

Von: Sascha Lohmüller/Manfred Reichl

Am 30. September erscheinen die neuen Versionen der beiden wichtigsten Fußballspiele seit vielen Jahren erstmals gleichzeitig. Wir verraten, wer die Nase vorn hat.

FIFA 11 | **PES 2011**

Gameplay

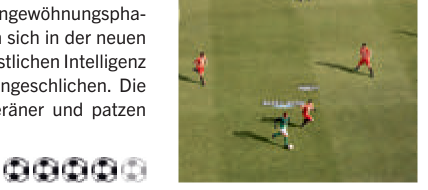


FIFA 11: EAs Kickerei macht in diesem Jahr beim Gameplay einen Riesensatz nach vorne, schließlich wurde das komplette Spiel auf Basis der letztjährigen Next-Gen-Konsolenversionen neu entwickelt. Die Problemzone bleibt nach wie vor die Abwehr-KI mit ihren gelegentlichen Aussetzern sowie dem unklugen Stellungsspiel.

Ergebnis: 

PES 2011: Das neue Passsystem erfordert viel Präzision, überzeugt aber nach einer Eingewöhnungsphase. Bedauerlicherweise haben sich in der neuen Technik Aussetzer bei der künstlichen Intelligenz der Mit- und Gegenspieler eingeschlichen. Die Torhüter agieren dafür souveräner und patzen seltener als die Feldspieler.

Ergebnis:



Realismus



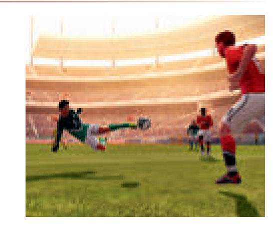


FIFA 11: Das Spieltempo fällt bei **FIFA** einen Tick höher aus als bei der Konkurrenz, bleibt dabei aber im realistischen Bereich. Bei Bedarf schalten Sie im Menü auf eine schnellere oder eine langsamere Variante um, die dementsprechend unrealistisch sind. Das klare Nachsehen hat **FIFA** jedoch nach wie vor bei der Ballphysik.

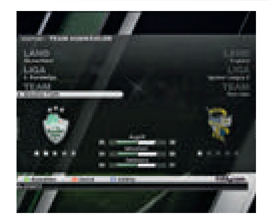
Ergebnis: 

PES 2011: **PES 2011** punktet mit seinem realistischen Spieltempo. Dieses wurde im Vergleich zum Vorgänger verlangsamt, kann aber angepasst werden. Gewohnt souverän verhält sich die Ballphysik. Kaum ein Tor gleicht dem anderen. Zudem sind die gegnerischen Abwehrreihen nicht mehr so leicht zu umdribbeln wie im Vorgänger.

Ergebnis:



Lizenzen

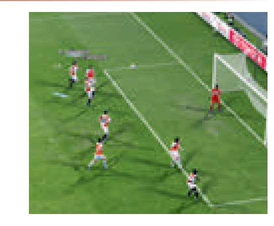


FIFA 11: Bundesliga, 2. Bundesliga, Premier League, Ligue 1 oder Serie A gefällig? Oder doch lieber die erste norwegische, russische, österreichische, irische oder belgische Spielklasse? Bei **FIFA** ist all dies und noch mehr möglich, denn beinahe schon traditionell punkten EAs Serienvertreter mit einem unfassbar dicken Lizenzpaket. Top!

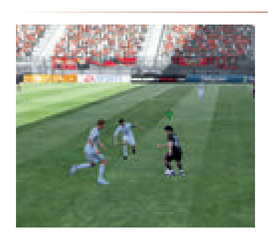
Ergebnis: 

PES 2011: Erstmalig sind neben der UEFA Champions League die Copa Libertadores sowie die UEFA Europa League mit von der Partie. Mit Holland und Frankreich gibt es leider nur zwei komplette Ligen. Aus der Bundesliga sind nur der FC Bayern und Werder Bremen dabei. Die deutsche Nationalelf kickt auch mit voller Lizenz mit.

Ergebnis:



Spielmodi



FIFA 11: Neben Freundschaftsspielen bestreiten Sie noch den rollenspielähnlichen Be-A-Pro-Modus, in dem Sie einen Kicker hochpäppeln. Außerdem übernehmen Sie im Manager-Modus alle Belange einer frei wählbaren Mannschaft oder spielen im Turniermodus diverse Pokale nach. Unschön: Für Nationalteams gibt es kaum Spielmodi.

Ergebnis: 

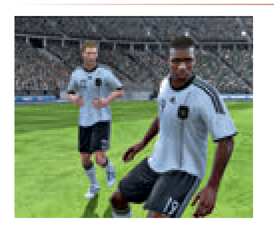
PES 2011: Kaum Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger. Neben einer WM können Sie auch kontinentale Wettbewerbe bestreiten. Bei den Vereinen erwarten Sie eine Handvoll Ligen sowie die Champions League und die Copa Libertadores. Die beiden zentralen Modi sind die Meister-Liga sowie der Werde-zur-Legende-Modus.

Ergebnis:



Präsentation





FIFA 11: Im Konsolenbereich hat EA mit dem offiziellen WM-Spiel gezeigt, wie packende Stadionatmosphäre auszusehen hat. Umso unverständlicher, dass davon in **FIFA 11** kaum etwas übrig geblieben ist und die Arenen steril wirken. Die Gesichter der Kicker schwanken zwischen Weltklasse (Özil, Poldi) und Kreisklasse (Friedrich, Müller).

Ergebnis: 

PES 2011: **PES** hat seit dem letzten Jahr deutlich zugelegt. Der Wiedererkennungswert der Spielergesichter ist auch in dieser Saison klar besser als beim Rivalen. Nur die Zuschauer auf den Rängen wirken weiterhin sehr blass. Außerdem spendierte Konami seinem Schützling eine schickere Benutzeroberfläche sowie einen stimmungsvolleren Soundtrack.

Ergebnis: 



Endergebnis

19:20

FAZIT: In diesem Jahr hat **PES** leicht die Nase vorn. Steigerungsbedarf und -potenzial bieten sich noch bei der KI sowie dem Pass-System. Im Falle von **FIFA** stand erst einmal die Anpassung der Next-Gen-Engine an den PC im Vordergrund. Verbesserungswürdig sind die KI und traditionell die Ballphysik. Spannung fürs nächste Jahr ist also garantiert.

WURMKUR | Die End- und Zwischengegner sind mitunter riesig. Mit diesen Sandwürmern etwa sollten Sie sich erst anlegen, wenn Sie Ihr Pferd erhalten haben.

Darksiders



Von: Sascha Lohmüller

Vor rund einem Jahr auf Konsole, nun auf PC – wir nehmen das Action-Adventure unter die Lupe.

Die Apokalypse ist wohl ohne Übertreibung das Schlimmste, was der Menschheit passieren kann. Aber auch den Legionen des Himmels und der Hölle kann der Weltuntergang gehörig den Tag vermiesen. In Vigil Games' Action-Adventure **Darksiders** tritt der Ernstfall ein, und die Welt versinkt im Chaos. Das Seltsame daran: Weder Himmel noch Hölle wissen, was los ist. Zudem sind die in der Bibel erwähnten Siegel, die erst gebrochen werden müssen, um die Apokalypse auszulösen, noch unberührt. Der apokalyptische Reiter und Protagonist des Spiels namens Krieg hat ebenfalls keine Ahnung, was vor sich geht, außerdem fehlt von seinen berittenen Kollegen jede Spur. Beobachtet vom Feurigen Rat, der das Gleichgewicht der Kräfte wahrt, decken Sie fortan in der Rolle von Krieg die Hintergründe der Apokalypse auf. Die Atmosphäre wird dabei dank toller Sprecher und einer stimmigen Technik gut eingefangen. Allerdings bleibt die Story an sich eher schwach, die Charaktere oberflächlich – hier wäre deutlich mehr möglich gewesen.

Die erste Spielstunde erweckt den Eindruck, als hätten Sie es mit einem stumpfen Action-Spiel der Marke **God of War** (PlayStation) zu tun. Mit Maus & Tastatur beziehungsweise Gamepad schicken Sie allerlei Höllenkreaturen und andere Fabelwesen über den Jordan. Das USK-18-Siegel verrät es schon: Dabei geht es ziemlich blutig zu. Aufgrund des überzeichneten Comicstils aus der Feder von Joe Madureira (Marvel Comics) wirkt das Gesamtbild jedoch nicht unnötig brutal.

Das Kampfsystem selber orientiert sich am bereits erwähnten **God of War** und an einer anderen Klassiker-Konsolenreihe: **Devil May Cry**. Einfache Angriffe führen Sie per Mausklick oder Tastendruck aus, angeschlagenen Gegnern geben Sie per Quicktime-Event den Rest. Für besiegte Kontrahenten erhalten Sie Seelen, die als Währung dienen. Hin und wieder treffen Sie außerdem auf haushohe Bossgegner. Bis hierhin ist das Kampfgeschehen wirklich flüssig und unkompliziert umgesetzt. Mit der Zeit jedoch erlernen Sie immer mehr Combos und Zauber und erhalten weitere Ausrüstungsgegenstände. Spätestens dann wird die Konsolenherkunft deutlich.

Zum einen war die Steuerung dort schon überladen, zum anderen wurde sie teilweise schlecht für den PC umgesetzt. So aktivieren Sie, um zu zaubern, erst umständlich den Zaubermodus und wählen dann eine von nur vier Schnellzugriffstasten aus. Warum man in der PC-Version nicht weitere Funktionstasten belegen kann, ist uns schleierhaft. Auch für Spezial-Attacken drücken Sie umständliche Tastenkombinationen, etwa „ALT" + „W" + „Rechte Maustaste". Schlussendlich ist auch die Menü-Navigation nur unzureichend an PC-Verhältnisse angepasst. Sie blättern nämlich per



DRIVE-BY-SHOOTING | Auf Ihrem rasanten Pferd mit der Pistole im Anschlag sind selbst große Gegnermassen kein Problem mehr. Wie auch, Sie sind einfach viel zu schnell.

SENSENMANN | Gegen größere Gegneransammlungen empfiehlt es sich, die bei Händler Vulgrim erhältliche Sense zu nutzen. So sammeln Sie unter anderem mehr Seelen ein.

„Shift" und „Strg" durch die einzelnen Menüseiten – unschön.

Mit Kämpfen verbringen Sie gerade einmal die Hälfte der Zeit. Zusätzlich beschäftigen Sie sich zu gleichen Teilen mit dem Lösen von Rätseln und dem Erkunden der beinahe frei begehbaren Spielwelt. Warum beinahe? Nun, an besonderen Stellen blockieren Hindernisse den Weg, etwa am Eingang von Dungeons, die Sie später in der Hintergrundgeschichte besuchen sollen. Diese Hindernisse beseitigen Sie erst mit den richtigen Hilfsmitteln.

In regelmäßigen Abständen erhalten Sie neue Gegenstände wie eine Portalkanone à la **Portal**, einen Enterhaken oder einen Bumerang, mit dem Sie mehrere Ziele treffen können. Die beiden zuletzt genannten Gegenstände sind im Grunde eins zu eins aus Nintendos **Zelda**-Reihe entnommen. Sogar das Herzchen-Container-Sammeln wurde in leicht veränderter Form für **Darksiders** adaptiert. Wir finden aber: Besser gut geklaut als schlecht erdacht. Es motiviert ungemein, immer neue Gegenstände zu finden oder sich für gesammelte Seelen neue Angriffe, Waffen und Zauber zu kaufen. Zudem grasen Sie mit jedem neuen Gegenstand einmal besuchte Gebiete erneut ab, um Secrets zu finden oder vorher unzugängliche Bereiche zu betreten – hier entfaltet **Darksiders** Suchtpotenzial.

Auch die Rätsel bieten für Action-Adventure-Verhältnisse keine allzu großen Neuerungen, sind aber gut durchdacht und mitunter sehr knackig. Meist schieben Sie Kisten und andere Objekte hin und her, betätigen Schalter und setzen Ihre Gegenstände geschickt ein. Der Sie begleitende Dämon verfügt über eine Hilfefunktion, allerdings funktioniert sie nur mäßig, mit ein wenig Nachdenken stößt man allerdings früh genug selbst auf die Lösung.

Der Mix der einzelnen Spielelemente ist es dann auch, der den Reiz von **Darksiders** ausmacht und über die gesamten 20 Spielstunden motiviert. Zumindest sollten Sie viel Zeit einplanen, um alle Secrets zu entdecken. Die Ungeduldigen unter Ihnen finden übrigens im letzten Dungeon des Spiels eine Karte, auf der alle versteckten Gegenstände eingezeichnet sind.

Neue Features suchen Sie in der PC-Version vergeblich. Lediglich die Auflösung wurde erhöht, das Ruckeln und Tearing entfernt. PC-spezifische Grafikeinstellungen, Extras im Spiel, aufgemotzte Engine? Fehlanzeige! Immerhin erscheint das Spiel in einer schicken Hellbook-Edition (siehe Kasten auf Seite 96). Letztendlich kommt es auf das Spielgeschehen an und hier kann **Darksiders** punkten, auch ohne technische Neuerungen. ❑



BALROG 2.0 | Bei Bedarf und entsprechend gefüllter „Wut"-Leiste verwandeln Sie sich in einen sehr stark austeilenden Dämonen (der feurige Herr in der Mitte).

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller



„Stellen Sie sich vor, es ist Apokalypse, und Krieg geht hin."

Als ich damals bei der Ankündigung von **Darksiders** für die Next-Gen-Konsolen erste Bilder sah, war mein erster Gedanke: „Oh toll, noch ein Klon, der etwas vom großen **God of War**-Kuchen abhaben möchte." Doch weit gefehlt! Vigil Games' erster Streich ist eher mit Nintendos **Zelda**-Reihe vergleichbar, zumal einige Gegenstände und Spielmechaniken ziemlich schamlos bei Links Abenteuern abgekupfert wurden. Ich sage: Halb so schlimm, solange das Spiel in sich stimmig ist und die fremden Ideen gut miteinander verbindet. Und das ist bei **Darksiders** der Fall. Gut, über die erste, recht langweilige und stupide Spielstunde decken wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens. Alles, was danach kommt, motiviert jedoch durch den gelungenen Rätsel-Kämpfen-Erkunden-Mix zum Weiterspielen. Nach kurzer Zeit setzte bei mir der Sammeltrieb ein und ich ertappte mich dabei, wie ich bereits besuchte Levelbereiche nach Secrets abgraste. Kritik muss jedoch auch sein. Die Story lockt niemanden hinter dem Ofen hervor und die Charaktere haben so viel Profil wie ein 30 Jahre alter Autoreifen. Schade, da hätte ich Joe Madureira mehr zugetraut.



1 **GESCHICHTSTRÄCHTIG** | Bezüglich der Story will der Funke nicht richtig überspringen – zu belanglos das Geschehen, zu blass die Charaktere. Protagonist Krieg etwa sagt im gesamten Spiel vielleicht zehn Sätze, das ist zu wenig, um sich als Spieler mit dem Alter Ego zu identifizieren.



2 **SAMMELSURIUM** | Nach fast jedem Dungeon und Bossgegner erhalten wir neue Fähigkeiten oder Gegenstände. Mit diesem Bumerang etwa markieren Sie mehrere Gegner oder Objekte und können so Kettenreaktionen auslösen.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 18:42

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft........... 4
Mangelhaft........... 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

LANGWEILIG | Die erste Stunde des Spiels ist stupides Action-Gekloppe. Dranbleiben lohnt sich aber.

HOTTEHÜ | Nach rund der Hälfte der Spielzeit erhalten Sie Ihr Pferd Ruin – da kommt Freude auf.

HI, VALVE | Die Portal-Kanone ist dreist aus Portal geklaut, sogar die Farbkodierung ist dieselbe.

84
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



3 **ABWECHSLUNG** | In regelmäßigen Abständen lockern Actionpassagen den Spielablauf auf. Dann schwingen Sie sich auf einen Greifen und schießen in Tunnelshooter-Manier Engel vom Himmel oder schnappen sich eine riesige Kanone und nehmen herannahende Feinde aufs Korn.



4 **EINÖDE** | In einem Wüstenabschnitt wird die Konsolenherkunft grafisch deutlich: Die Berge im Hintergrund und der Sand am Boden sind grobkörnig und pixelig. Technisch spielt Darksiders leider nur in der zweiten Liga, der Spielspaß stimmt aber weiterhin.

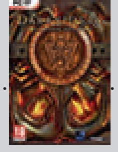
DIE HELLBOOK-EDITION

Sofern Sie Ihre Version von **Darksiders** nicht über Steam beziehen, wird man Ihnen beim Software-Händler Ihres Vertrauens die rechts abgebildete Hellbook-Edition in die Hände drücken. Die komplette Erstauflage des Spiels erscheint nämlich nur in dieser exklusiven Variante. Neben einer aufwendigen Sonderverpackung enthält die Hellbook-Edition ein gedrucktes Artbook mit Konzeptzeichnungen und Bildern, vier kunstvolle Karten und selbstverständlich das Spiel. Zusätzlich befinden sich auf dem Datenträger der digitale Soundtrack von **Darksiders** sowie der Comic zum Spiel. Und als wäre das nicht genug, verlangt Publisher THQ lediglich den normalen Vollversionspreis. Mehr Inhalt für weniger Geld im Vergleich zu den Konsolenversionen – das loben wir uns, wenn man uns schon länger warten lässt!



FETTE BEUTE | Nicht nur das Cover ist unheimlich schick und plastisch, auch der Inhalt weiß zu überzeugen – und das alles für faire 50 Euro.

DARKSIDERS



Ca. € 50,-
24. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Vigil Games
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Es wird ein Account bei Steam benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmiger Comic-Look, wenngleich einige Monster billig wirken. Technisch gesehen nur gehobenes Mittelmaß
Sound: Gute deutsche Synchronsprecher, orchestraler Soundtrack
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus-und-Tastatur-Steuerung, alternativ Gamepad – bei beiden Varianten ist die Steuerung jedoch überladen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3800+ /P4 530, 1 GB RAM (2 GB Vista/7), Geforce 8800/Geforce GT220/Radeon X1900, Win XP/Vista/7
Empfehlenswert: Athlon 64 5200+ / Core 2 Duo E6420, 2 GB RAM (3 GB Vista/7), Geforce GTS 240/Radeon HD3870, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Trotz der Comic-Grafik und der Fabelwesen als Gegner gehört das Spiel nicht in die Hände von Kindern oder Jugendlichen. In den Kämpfen spritzt literweise Blut und abgehackte Gliedmaßen sind ebenfalls keine Seltenheit, vor allen Dingen in den Quicktime-Events.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Mit unserer Steam-Testversion stellten wir weder Abstürze noch grobe Bugs fest. Lediglich einige fehlerhafte oder flackernde Texturen störten das Gesamtbild.

PRO UND CONTRA

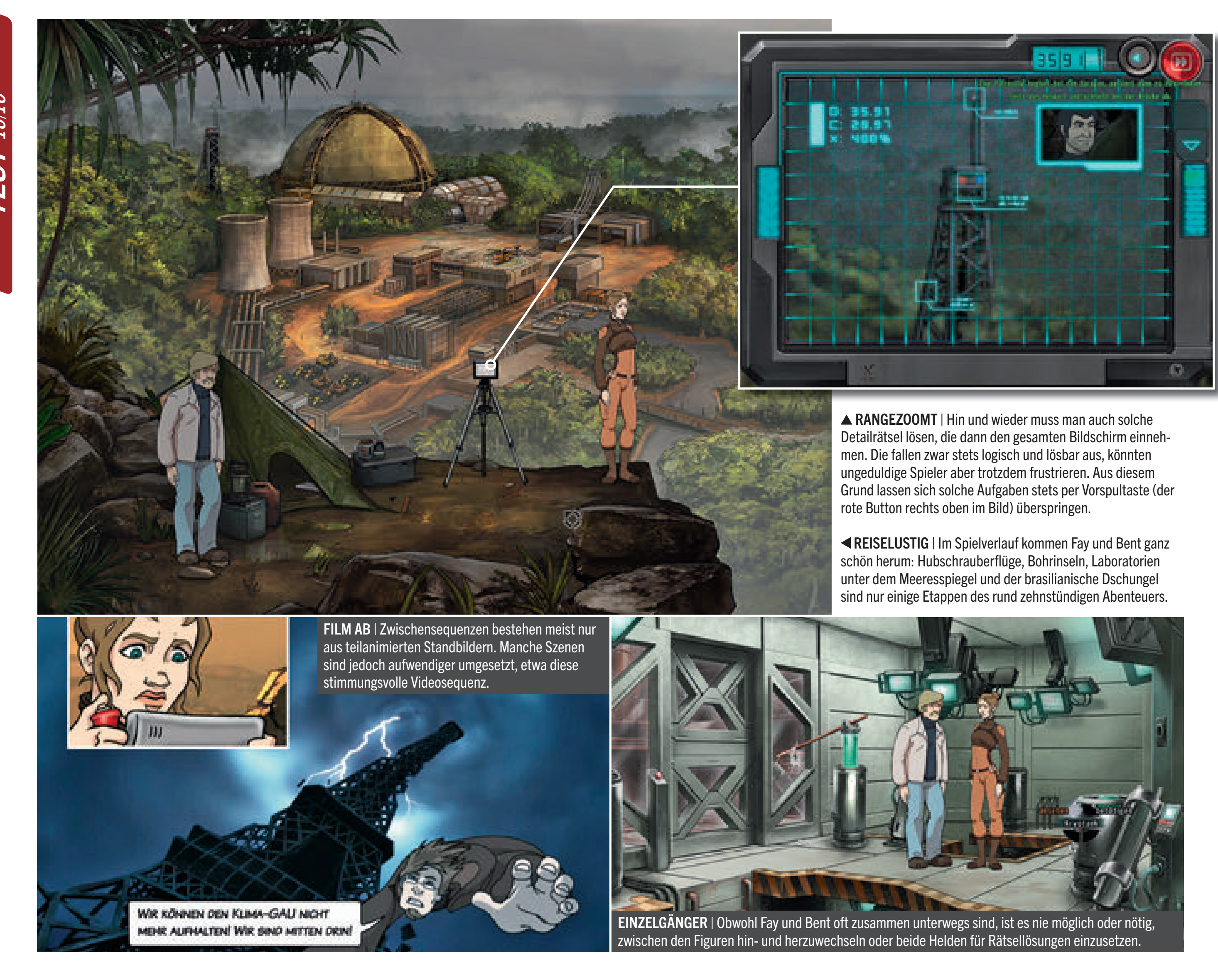
- \+ Motivierender Mix aus Rätseln, Kämpfen und Entdeckungstouren
- \+ Früh einsetzendes Sammelfieber
- \+ Packende Bosskämpfe, die teils clevere Taktiken erfordern
- \+ Stimmiger Comic-Look, gute Vertonung
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Umfangreiches Upgrade-System
- − Lahme Story, blasse Charaktere
- − Überladene, teilweise unnötig komplizierte Steuerung
- − Technisch nicht mehr hundertprozentig auf der Höhe der Zeit
- − Konsolenherkunft bemerkbar (fehlende Grafikoptionen, Steuerung)
- − Schlecht gelöste Kartenfunktion, die für Verwirrung sorgt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**



klink-liedig.com
DIE NEUEN 30ER
Ben, 36
Beruf: Bauingenieur.
Leidenschaft:
Tagebuch schreiben.
Guckt am liebsten:
Actionfilme mit Tiefgang.
Heike, 42
Beruf:
Office Managerin.
Leidenschaft: einfach
mal Tochter sein.
Guckt am liebsten:
Happy Ends.
Rolf, 64
Beruf:
Speditionskaufmann.
Leidenschaft: einfach
mal Vater sein.
Guckt am liebsten:
stundenlang fern.
35
40
45
50
55
60
65
WIR MACHEN PROGRAMM FÜR MENSCHEN IN DEN BESTEN 30 JAHREN IHRES LEBENS.
Die Zeiten ändern sich. Menschen werden älter. Und bleiben dabei jünger. Die neuen 30er sind alle zwischen 35 und 65. Sie finden ihre Zeit zu schade, um sich vom Fernsehen einfach berieseln zu lassen. Ihr Anspruch: Programm, das sie lieben. Hier ist es – preisgekrönte Serien, Top-Spielfilme und Live Talk auf TELE 5.
Tele5.de/neue30er
TELE 5
WIR LIEBEN KINO



▲ **RANGEZOOMT** | Hin und wieder muss man auch solche Detailrätsel lösen, die dann den gesamten Bildschirm einnehmen. Die fallen zwar stets logisch und lösbar aus, könnten ungeduldige Spieler aber trotzdem frustrieren. Aus diesem Grund lassen sich solche Aufgaben stets per Vorspultaste (der rote Button rechts oben im Bild) überspringen.

◀ **REISELUSTIG** | Im Spielverlauf kommen Fay und Bent ganz schön herum: Hubschrauberflüge, Bohrinseln, Laboratorien unter dem Meeresspiegel und der brasilianische Dschungel sind nur einige Etappen des rund zehnstündigen Abenteuers.

FILM AB | Zwischensequenzen bestehen meist nur aus teilanimierten Standbildern. Manche Szenen sind jedoch aufwendiger umgesetzt, etwa diese stimmungsvolle Videosequenz.

EINZELGÄNGER | Obwohl Fay und Bent oft zusammen unterwegs sind, ist es nie möglich oder nötig, zwischen den Figuren hin- und herzuwechseln oder beide Helden für Rätsellösungen einzusetzen.

A New Beginning

Von: Felix Schütz

Mit guten Rätseln und einer originellen Story zählt A New Beginning zu den besten Adventures des Jahres.

Während Waldbrände toben, Polarkappen abschmelzen und Ölteppiche unsere Ozeane verseuchen, sollte die Bewertung eines Computerspiels nun wirklich unsere kleinste Sorge sein. Und doch ist **A New Beginning** ein Adventure, das selbst im Angesicht unserer ökologischen Gegenwartsprobleme nicht belanglos erscheint. Denn es bietet nicht nur klasse gemachten Rätselspaß, sondern setzt sich auch auf kritische Art mit modernen Klimafragen auseinander.

Der Öko-Thriller beginnt im Heim des eigenbrötlerischen Wissenschaftlers Bent Svensson. Von seiner wichtigsten Forschung – einer speziellen Alge, mit der sich saubere Energie gewinnen lässt – will er nichts mehr wissen, er hadert vielmehr mit seinem Ruhestand. Das ändert sich jedoch, als die junge Fay vor seiner Tür steht. Die exzentrische Dame gibt sich Bent als Zeitreisende zu erkennen. Ihre Mission: seine Forschung retten, um den Planeten vor einer Naturkatastrophe zu bewahren, die in einigen Jahrhunderten alles Leben auslöschen wird. Anfängliche Zweifel sind schnell überwunden, als Fay von ihrer abenteuerlichen Zeitreise und dem tragischen Tod ihrer Kameraden berichtet – der Spieler erlebt diesen Rückblick voll spielbar in einem völlig verwüsteten San Francisco der Zukunft. Erst später verläuft die ernste Geschichte auch in der Gegenwart – dabei spinnt sie ihren roten Faden dramatisch und wendungsreich weiter. Trotzdem fielen uns manche Szenen negativ auf: Wie kleinlaut die verunsicherte Fay etwa auf ihren übertrieben giftigen Vorgesetzten Salvador reagiert, das ist mehr unglaubwürdig denn spannend – zum Glück sind solche Momente nicht die Regel. Erst zum Schluss des rund zehnstündigen Abenteuers leistet sich das Autorenteam noch mal einen Patzer: Das Finale erscheint uns eine Spur zu verwirrend und unspektakulär.

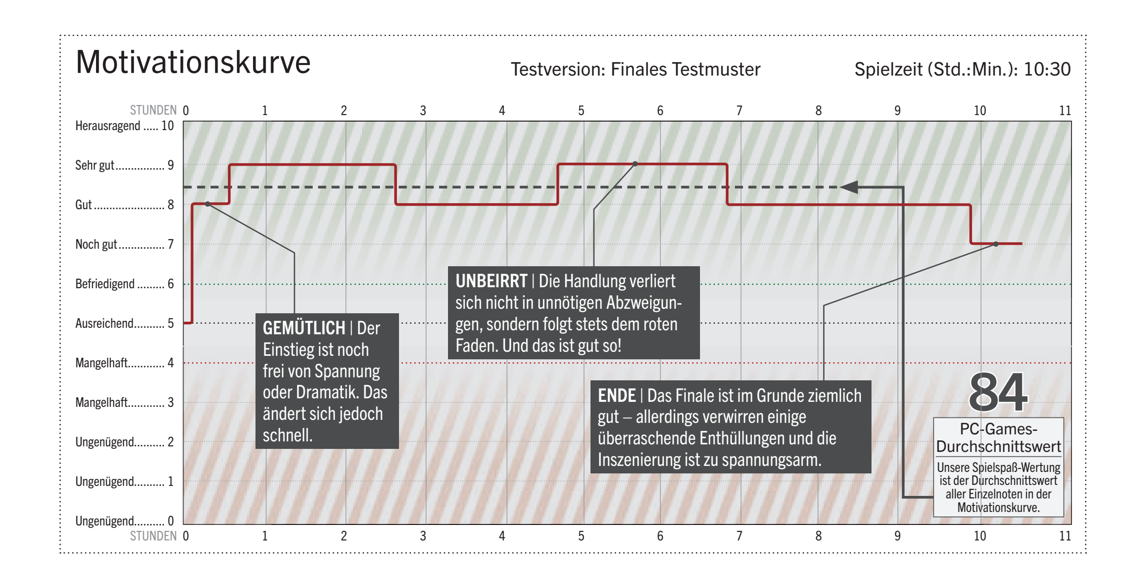
Handwerklich ist **A New Beginning** ein Adventure der guten, alten Schule: 2D-Charaktere agieren vor 2D-Hintergründen, Actionsequenzen gibt es nicht, der Spielablauf ist von Rätseln bestimmt. Guten Rätseln, wohlgemerkt – die allermeisten Aufgaben ergeben sich logisch aus der Handlung und wirken nicht aufgesetzt. Besonders löblich: Entwickler Daedalic (**The Whispered**

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Spannender Klima-Thriller, verpackt als modernes Rätsel-Abenteuer – gefällt mir!“

Dass **A New Beginning** ein gutes Adventure werden würde, war ja zu erwarten: Nach **Edna bricht aus** und **The Whispered World** weiß Daedalic einfach, wie das Genre funktioniert. Ob ich's denn aber auch besser finde als **The Whispered World**, das wollten die Entwickler mit Nachdruck von mir wissen. Knifflige Frage! **A New Beginning** hat eine bedrückende Sci-Fi-Story und kluge Rätsel, die mich von Anfang bis Ende gut unterhalten haben – dicke Pluspunkte! Andererseits bietet **The Whispered World** meiner Ansicht nach die liebevollere Grafik und ein viel ergreifenderes Finale. Darum mache ich's mir jetzt schön einfach und spare mir weitere Erklärungen, denn Adventure-Fans sollten ohnehin beide Spiele kaufen!





STIMMUNGSVOLL | Die Grafiker verwenden in vielen Fällen speziell gezeichnete Animationen für die beiden Hauptcharaktere.

DURCHDACHT | Fay bringt wütende Demonstranten gegen den Türsteher auf – eines von vielen Rätseln, die sich logisch aus der Story ergeben.

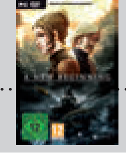
World) macht nie zu viele Locations auf einmal zugänglich, das Inventar enthält stets nur relevante Gegenstände und die Umgebungen sind auch nicht unnötig mit Hotspots vollgestopft – so kann man sich stressfrei auf die fordernden, aber nie unfairen Aufgaben konzentrieren. Im Gegenzug bietet **A New Beginning** allerdings auch weder eine integrierte Rätselhilfe noch ein Tagebuch und die Charaktere geben auch kaum Tipps – man muss also schon selbst auf die Lösung kommen, was uns im Test aber nie gestört hat. Hin und wieder müssen auch Detailaufgaben in Großaufnahme gelöst werden, etwa klassische Schalterrätsel – wer auf solche Szenen keine Lust hat, kann diese mittels Panik-Button einfach überspringen. Fair.

An der Steuerung gibt es nur wenig zu bemängeln: Ein Druck auf die linke Maustaste öffnet ein logisches Verben-Interface, dessen Aktionen sich stets nach dem ausgewählten Hotspot richten. Per Rechtsklick erscheint das schlichte Inventar am unteren Bildschirmrand und ein Druck auf die Leertaste blendet eine nützliche Hotspot-Anzeige ein. Damit lässt es sich gut leben.

Die Präsentation hinterlässt eher gemischte Gefühle. Grafisch ist **A New Beginning** zwar durchaus stimmungsvoll, doch das Niveau von **The Whispered World** erreicht es nicht. Manche Hintergründe sind sehr liebevoll gepinselt und mit kleinen Animationen aufgepeppt, während andere im Vergleich etwas detailarm wirken. Auch ist es schade, dass die Grafik keine Breitbild-Monitore ausnutzt – es bleibt stets bei einer 4:3-Darstellung. Charaktere sind zwar sehr schön gezeichnet, doch ihre Animationen hätten wir uns doch etwas geschmeidiger gewünscht. Zwischensequenzen gibt es reichlich, doch sie bestehen meist nur aus teilanimierten Standbildern. Manche der Filme sorgen zwar für regelrechte Gänsehaut, andere hingegen können kaum mitreißen.

Die Auswahl der Sprecher geht in Ordnung: Gerade Fay und Bent sind spitze vertont und geben sich richtig Mühe. Manche Nebenfiguren hinterlassen jedoch den Eindruck, dass sie nicht von Profis eingesprochen wurden – das wirkt zwar manchmal authentisch, schadet in einigen Fällen aber auch der ernsten Atmosphäre. ❑

A NEW BEGINNING



Ca. € 40,-
8. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic/Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc. Das Spiel muss nicht aktiviert werden, es gibt kein Installationslimit. Die DVD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fein gezeichnete 2D-Charaktere. Die Qualität der Hintergründe schwankt und Umgebungsanimationen sind spärlich. Dennoch sieht die Grafik ziemlich stimmungsvoll aus.
Sound: Die meisten Sprecher sind prima, manche Figuren wirken aber etwas unglaubwürdig vertont. Die Musik klingt in Cutscenes sehr gut, im Spiel jedoch ist sie zu unauffällig.
Steuerung: Solide Steuerung per Maus. Raumausgänge verlässt man schnell per Doppelklick, das Inventar ist praktisch und die Hotspot-Anzeige gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2 GHz Singlecore/1,8 GHz Dualcore, 1 GB RAM (Windows Vista/7: 1,5 GB RAM), Grafikkarte mit 256 MB Speicher, 3,5 GB freier Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
A New Beginning erzählt eine ernste Geschichte und behandelt kritische Themen wie Umweltschutz. Im Laufe der Story kommen mehrere Menschen zu Tode, jedoch nie durch die Hand des Spielers. Drastische Gewaltdarstellung gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine Testversion durch, die nahezu identisch mit der Verkaufsfassung ist. Grobe Bugs fielen uns dabei nicht auf. Die Spieldauer beträgt in etwa zehn Stunden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, unverbrauchte Story
- ➕ Interessante Hauptcharaktere
- ➕ Logische Rätselketten
- ➕ Meist hübsch gezeichnete Grafik
- ➕ Fay und Bent sind klasse vertont
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Solide Maussteuerung
- ➕ Guter Spielfluss dank fairer Rätsel und überschaubarer Locations
- ➕ Minispiele überspringbar
- ➖ Keine Rätselhilfen, kaum Tipps
- ➖ Oft Standbilder anstelle von Videos
- ➖ Keine 16:9-Darstellung möglich
- ➖ Unglaubwürdiges Verhalten einiger Nebenfiguren kostet Atmosphäre
- ➖ Leicht unbefriedigendes Finale

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 84

Von: Manfred Reichl

Die Prügelknaben aus Street Fighter 4 müssen sich verdammt warm anziehen!





EFFEKTGEWITTER! | Wenn Charaktere wie Noel ihren Schießprügel auspacken, füllen bunte Effekte den Bildschirm aus.

Blazblue: Calamity Trigger

Das Beat-'em-up-Genre wird von vielen Herstellern auf dem PC sträflich vernachlässigt. Es dauerte 14 lange Monate, ehe die Konsolenfassung von **Blazblue: Calamity Trigger** Mitte August den Weg von Japan auf unsere PCs fand. Sie erwartet in diesem Spiel eine traditionelle 2D-Ansicht. In puncto Spieltiefe und Anspruch steckt **Blazblue** sogar die Referenz **Street Fighter 4** in die Tasche.

Das Spielsystem klingt zunächst sehr simpel, denn die Steuerung setzt nur auf vier Tasten. Jeder Charakter beherrscht einen leichten, einen mittleren und einen schweren Angriff und hat einen sogenannten Superpowerangriff im Repertoire. Das Spielgeschehen läuft in **Blazblue** aber wesentlich schneller ab als in **Street Fighter 4**, zudem besitzen die Charaktere viel mehr Aktionsmöglichkeiten als Ken & Co. Beispielsweise haben die Figuren drei verschiedene Sprungarten drauf. Darüber hinaus sind die Kämpfer in der Lage, in der Luft mit einem Sprint auf Gegner zuzurasen. Auch in der Defensive sind die Aktionen vielseitiger als bei der Konkurrenz: Beim Blocken haben Sie zahlreiche Möglichkeiten.

Jeder der zwölf Spielcharaktere verfügt über ein komplett anderes Move-Repertoire sowie Stärken und Schwächen. Jede Figur erfordert eine andere Taktik in den Kämpfen und benutzt obendrein abgefahrene Spezialattacken. Damit ist jede Menge Abwechslung geboten.

Sie können sich in **Blazblue** in einem Arcade-, einem Story- und einem Netzwerk-Modus austoben. Die extrem bunte Grafik und der Anime-Stil der Charaktere sind zwar Geschmackssache, die detailverliebte Umsetzung ist aber zweifelsohne beeindruckend. ❑

MEINE MEINUNG |

Manfred Reichl

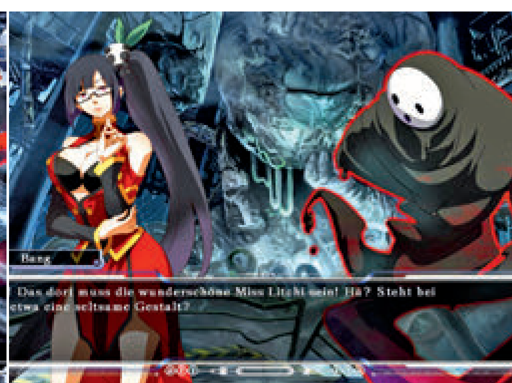


„Das Spieltempo überforderte mich anfangs."

Wer den Schwarzen Gürtel in **Street Fighter 4** besitzt, fängt in **Blazblue** trotzdem als unerfahrener Weißgurt an. Ich hatte den fatalen Fehler gemacht, zur Eingewöhnung ein paar Online-Matches zu absolvieren. Das Resultat: Die Gegner wischten mit mir den Boden auf. **Blazblue** ist sehr komplex. Es gibt jede Menge zu lernen und zu entdecken. Wer sich von der steilen Lernkurve aber nicht abschrecken lässt, bekommt ein Prügelspiel mit einer exzellenten Spielmechanik. Wer auf einen unterhaltsamen Story-Modus Wert legt, sei aber vor den höchst albernen Dialogen gewarnt.

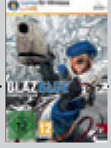


FEIERABEND | Alle Charaktere beherrschen mindestens einen Finishing Move. Ragna zückt beispielsweise eine riesige Rasierklinge.



BLÖDSINN | Der Story-Modus erzählt in mehreren Episoden kleine Geschichten über die Spielfiguren. Der Humor ist jedoch ziemlich kindisch.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER



Ca. € 35,-
12. August 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Arc System Works
Publisher: Headup Games
Sprache: Japanisch (Sprache), Deutsch (Text)
Kopierschutz: Sie benötigen einen Internetzugang und müssen das Produkt registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Spielfiguren im Anime-Stil, viele Details und bunte Effekte
Sound: Typisch japanische Melodien und japanische Sprachausgabe
Steuerung: Tastatur wird unterstützt, wir empfehlen aber einen Controller.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Treten Sie online in Freundschaftskämpfen an oder arbeiten Sie sich in Ranglistenduellen nach oben.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

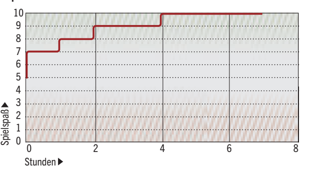
Minimum: Pentium 4 2,6 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7900/Radeon X1900
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400, 4 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 5830

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In **Blazblue** bekämpfen sich die Spielfiguren zwar mit Schlägen und Tritten sowie mit Waffen, durch den Anime-Stil sieht die Action aber mehr wie eine harmlose Zeichentrickserie aus. Blut fließt keines.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Das Spiel lief ohne Probleme: Während unseres Tests trübten keinerlei Bugs oder Abstürze unseren positiven Eindruck.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailverliebter Grafikstil im Anime-Look mit sehr bunten Hintergründen, Charakteren und Grafikeffekten
- ➕ Zwölf Charaktere, deren Move-Repertoire sich stark unterscheidet und die jeweils andere Kampftaktiken erfordern
- ➕ Extrem temporeicher Spielablauf
- ➖ Anfangs sehr steile Lernkurve
- ➖ Höchst alberne Dialoge im Story-Modus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**



PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop



SAUWETTER | Regenrennen zählen zu den optisch beeindruckendsten Szenen. Trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad moderat.

WIE DIE PROFIS | Die Cockpitansicht ändert sich je nach Bolide. Außerdem vermittelt sie das authentischste Fahrgefühl.

F1 2010

Von: Maik Bütefür

Codemasters bringt den Formel-1-Zirkus auf den PC zurück – ein Traum wird wahr?

Als Formel-1-Fan mit Spiele-PC hatte man es die letzten Jahre wirklich nicht leicht. Sony hatte die Lizenz exklusiv für sich beansprucht, Heiko Waßer auf RTL wurde über die Jahre auch nicht leichter zu ertragen und der Weggang von Schumi ließ das Interesse bei zahlreichen Fans versiegen. Das hatte immerhin zur Folge, dass Sony sich die Kohle für die Lizenz lieber sparen wollte und Codemasters zuschlug. 2010 markiert das Jahr, in dem diese Millionen-Investition endlich Früchte tragen soll und noch dazu kehrte Schumi in dieser Saison in die Formel 1 zurück. Der große Coup für Codemasters?

Die kommerziellen Vorzeichen stehen schon mal gut. Schumi ist zurück, die Formel 1 ist wieder populärer als in den vergangenen Saisons und die Meisterschaft hochspannend. Das perfekte Timing für ein Formel-1-Spiel also. Und wenn dann noch die Rennspiel-Profis von Codemasters am Werk sind, dann kann doch eigentlich nichts mehr schiefgehen. Das dachten sich auch die Entwickler und schnappten sich die bewährte, selbstentwickelte Ego-Engine, die auch schon **Dirt 2** und **Race Driver Grid** befeuert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und trumpft gegenüber den Konsolenfassungen dank Direct-X-10-Unterstützung mit zahlreichen Effekten auf. Noch nie sahen virtuelle Formel-1-Boliden so detailliert aus und auch die Strecken überzeugen. Zwar wirken die Kurse nicht so belebt wie die Rallye-Pisten in **Dirt 2**, aber das liegt in der Natur der Sache. In Spa-Francorchamps gibt's nun mal auch im echten Leben auf großen Teilen der Strecke nicht viel mehr zu sehen als Bäume am Wegesrand. Dennoch hätten wir eine etwas belebtere Boxengasse gern gesehen. Bei der Ein- und Ausfahrt wirkt diese doch arg ausgestorben – ganz im Gegensatz zur eigenen Box, in der sich Mechaniker und Renningenieure tummeln. Ähnlich wie im Hauptmenü erlebt man alles aus der Sicht des Fahrers und bewegt den Kopf, um von der Reifenwahl über den Strategie-Monitor bis zum Ingenieur und der Strategie-Bestimmung zu wechseln.

Profis dürfen hier auch an den feineren Details des Boliden Einstellungen vornehmen, Anfänger verlassen sich ganz auf die Voreinstellungen des Ingenieurs. Überhaupt gelingt Codemasters erfolgreich der Spagat zwischen einsteigerfreundlichem Lizenz-Rennspiel und anspruchsvoller Simulation für Enthusiasten. Zahlreiche Fahrhilfen wie ein Bremsassistent, ABS, eine Fahrlinie und eine Traktionskontrolle in zwei Stufen sollen Einsteigern Erfolge ermöglichen, allerdings sind die anderen Fahrer auch auf den niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade keine Bremsklötze und geben ordentlich Gas. Blutige Anfänger werden trotz aller Hilfen ohne Streckenkenntnis mitunter dem Feld hinterherfahren.

Das Herzstück des Spiels bildet der Karrieremodus, in dem man sich zunächst in einem kleinen Team seine Sporen verdienen und bestimmte Vorgaben erreichen muss (beispielsweise einen 18. Platz im Qualifying und einen 15. Rang im Rennen). Zwischen den Rennen lauscht man im Wohnwagen seiner Agentin, die

MEIN TEAM | Eine komplett animierte Crew wuselt bei Boxenstopps um Ihr Auto herum.

ALLE DA | Freuen Sie sich über alle F1-Originalstrecken, wie etwa das Nachtrennen von Singapur. Selbst die noch unfertige Strecke in Korea ist dabei!

neue Vertragsangebote unterbreitet, oder sucht sich ein neues Helmdesign aus. Viel mehr als unterschiedliche Landesfarben stehen aber leider nicht zur Auswahl, ein Editor für das eigene Design wird schmerzlich vermisst. Anfangs wirkt auch hier die Umgebung arg leer, erst mit Rennerfolgen sorgt man für größere Menschenmassen am eigenen Rennstall. Schafft man es in einem Rennen unter die ersten drei, darf man an einer Pressekonferenz teilnehmen und zur Beantwortung von uninteressanten Fragen aus drei uninteressanten Antworten auswählen. Die Idee ist nett, die Umsetzung eher unfreiwillig komisch. Glücklicherweise interessiert das aber alles herzlich wenig, sobald man seinen Boliden über die Piste scheucht. Nie war das Gefühl, in der Startaufstellung eines Formel-1-Renners zu sitzen, authentischer und selten hat ein Rennen so viel Spaß gemacht. Selbst bei aggressiver Fahrweise lassen sich Kollisionen gut vermeiden und die KI-Fahrer spielen gut mit. Wer sich zumindest etwas Mühe gibt, sauber durch eine Kurve zu kommen, der schafft das auch – so gut funktionieren die Rennen. Selbst in den optisch eindrucksvollen Regenrennen bei extrem eingeschränkter Sicht bleibt man stets Herr der Lage. Geht das eigene Manöver dennoch mal in die Hose, darf man bis zu vier Mal zurückspulen und den Fehler ungeschehen machen. Vier Rückspuler sind freilich bei einem Rennen über die volle Distanz herzlich wenig, aber wer sich dieser Aufgabe stellen möchte, der wird auf derlei Hilfsmittel ohnehin verzichten wollen.

Es wird spannend zu beobachten sein, wie eingefleischte Hardcore-Sim-Fans auf **F1 2010** reagieren werden, denn selbst mit komplett deaktivierten Fahrhilfen fühlt sich Codemasters' Rennsport-Titel nicht so brutal hart an wie die Klassiker aus den 90ern. Kleinere Kollisionen gehen trotz voll aktiviertem Schadensmodell meist glimpflich aus und auch das Strafsystem ist mitunter recht nachsichtig. Angesichts der jahrelangen Durststrecke absolut verschmerzbare Schönheitsfehler, die wir gerne in Kauf nehmen. ❑

MEINE MEINUNG |

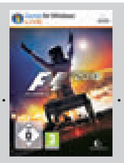
Maik Bütefür



„Das Mittendrin-Gefühl ist bemerkenswert."

Jahrelang mussten wir dank Sonys Exklusivdeal auf Formel-Spiele verzichten, jetzt schenkt uns Codemasters direkt wieder ein herausragendes Spiel. Sicher, Hardcore-Rennfahrer, die schon zu Zeiten von Geoff Crammond ihr eigenes Cockpit im Wohnzimmer stehen hatten, werden die letzte Simulationskonsequenz vermissen, aber alle anderen haben kaum Grund zur Klage. Noch nie zuvor haben Rennen in einem Formel-1-Spiel so gut funktioniert und so viel Spaß gemacht. Die Präsentation aus der Sicht des Fahrers ist nicht ganz perfekt und für längere Rennen reichen vier Rückspul-Möglichkeiten für Gelegenheitsfahrer nicht aus, aber wer nicht zum ersten Mal ins Lenkrad greift und der Formel 1 etwas abgewinnen kann, der kommt am Codemasters-Spiel nicht vorbei.

F1 2010



Ca. € 40,-
23. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Games for Windows Live-Account benötigt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Enorm detaillierte Boliden, wunderschöne Strecken und überragende Effekte.
Sound: Guter Motorensound. Die deutsche Sprachausgabe wirkt ziemlich dröge.
Steuerung: Mit Keyboard und Gamepad braucht es Geschick, besser ist ein Lenkrad mit Pedalen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Pole-Position, Sprint, Ausdauer, Online-Grand-Prix
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

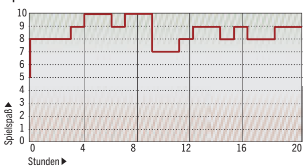
Minimum: A64 X2 6000+/C2D E6600, Radeon X1800 XT/256/Geforce 7800 GTX/256, 1 GB RAM (2 GB für Vista) **Achtung**: Startet NICHT mit Einkernprozessoren!
Empfehlenswert: Phenom II X 940 BE/C2Q 3,0 GHz/Core i5-7xx, Radeon HD 4870/1G/Geforce GTX 260-216, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Ein absolut friedliches Rennspiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Beim Spielen der Verkaufsversion gab es rein gar nichts zu beanstanden. Lange Ladezeiten, allerhöchstens.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr detaillierte Optik
- ➕ Authentisches Fahrgefühl
- ➕ Gelungene Präsentation
- ➕ Für Einsteiger und Profis gleichermaßen gut geeignet
- ➕ Originalgetreue Strecken, Fahrzeuge und Fahrer
- ➕ Rückspul-Feature für grobe Fahrfehler
- ➖ Blutige Anfänger könnten an ihre Grenzen stoßen
- ➖ Für Vollprofis in einigen Teilbereichen nicht konsequent genug

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Christoph Schuster

Straßen sind etwas für Anfänger – echte Rennfahrer rasen einfach überall, wo es Spaß macht!



ANSPRUCHSVOLL | Sprünge gehören neben Haarnadelkurven zum gehobenen Rallye-Handwerk.

HANDARBEIT | Per geschicktem Einsatz der Handbremse schlittern wir gekonnt durch eine enge Kurve.

MIESE AUSSICHT | Die Cockpitperspektive soll mehr Authentizität bringen, sieht aber grauenhaft aus.

WRC – FIA World Rally Championship

Hochtechnisiert, steril, auf Perfektion getrimmt – die Formel 1 gilt als die Königsklasse des Motorsports. Die WRC bietet das genaue Gegenteil: dreckig, rau und ungestüm! Diese Merkmale möchte Entwickler Black Bean mit seinem gleichnamigen Titel vermitteln. Die Grundvoraussetzungen für authentisches Rallye-Vergnügen sind dabei gegeben: **WRC** enthält die Originallizenzen, -strecken und -fahrzeuge der FIA World Rally Championship. Außerdem ermöglichen diverse Fahrassistenten und Schwierigkeitsgrade das Anpassen an Können und Vorlieben des Hobbyrasers.

Als Einstieg in die wohl schmutzigste Rennserie der Welt dient auf Wunsch eine kleine Fahrschule. Diese nette Aufwärmübung macht den Spieler mit den verschiedenen Untergründen vertraut. Diese unterscheiden sich merklich, allerdings hätten wir uns mehr „Tiefenwirkung“ gewünscht. Die Fahrzeuge machen den Eindruck, als schlitterten sie über die Oberfläche, statt sich richtig in den Dreck zu graben.

Zuvor sticht jedoch die altbackene Grafik ins Auge, die in Kombination mit der nüchternen Präsentation etwas als Stimmungsdämpfer wirkt. Anschließend trumpft **WRC** dafür mit inhaltlichen Stärken auf. Fernab vom Glanz und Glamour, den die **Colin McRae Dirt**-Titel ins Genre brachten, versteht sich dieses Werk vielmehr als nüchterne Betrachtung des Sports und bietet dementsprechend keinen Schnickschnack, sondern pures Rallye-Vergnügen.

Klar, ein paar zusätzliche Modi, etwa Rallycross, wären schön gewesen und die magere Präsentation kostet Punkte. Echte Rallye-Freunde geben in **WRC** aber dank der stimmigen Rennetappen und des umfangreichen, motivierenden Karrieremodus trotzdem Gas. ❑

MEINE MEINUNG |

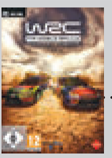
Christoph Schuster



„Ohne Sperenzchen, Vollgas in den Dreck!“

Ich mag **Colin McRae Dirt 1** und **2** wirklich gern und zähle die Titel zu meinen Lieblingsrennspielen. Dennoch habe ich mich mal wieder nach einem richtigen, klassischen Rallye-Erlebnis gesehnt. Dabei schreckte mich **WRC** zu Anfang noch mit seiner drögen Technik ab und auch das Fahrgefühl überzeugte mich nicht zu 100 Prozent. Dennoch spielte ich weiter, denn das faire und gründliche Testen ist schließlich mein Job. Und nun muss ich sagen: zum Glück! Denn im Verlauf des Karrieremodus legte **WRC** doch noch zu, motivierte, zeigte mir schönere Strecken und gefiel mir schließlich sogar wirklich gut.

WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Ca. € 37,-
8. Oktober 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Black Bean/Milestone
Publisher: F+F Distribution
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche Automodelle mit gutem Schadensmodell, aber gruselige Cockpitansicht und veraltete Umgebungsgrafiken, zudem Ruckler und teils extreme Pop-ups
Sound: Motorengeräusche gehen in Ordnung, gute, hilfreiche Ansagen des Beifahrers.
Steuerung: Gewohnt gut mit Tastatur und Gamepad; Lenkradunterstützung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Meisterschaften, Spezialetappen, Einzelrennen/-etappen, alles online oder im Hotseat-Modus
Zahl der Spieler: 4 (Hotseat)/16 (online)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

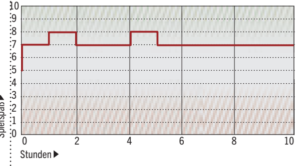
Minimum: 2,4 GHz; 2 GB RAM; Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: Core 2 Duo; 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Bei **WRC** handelt es sich um ein reines, offizielles Rennspiel rund um den Rallyesport: keine illegalen Straßenrennen, keine unfairen Attacken oder Waffen – harmloser geht's kaum.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die von uns gespielte Testversion lief abgesehen von einigen Einbrüchen in der Framerate tadellos. Einziger Kritikpunkt: Es gab in unserem Ingame-Menü keinen „Spiel verlassen“-Knopf, ein Beenden des Titels war nur per Taskmanager möglich.

PRO UND CONTRA

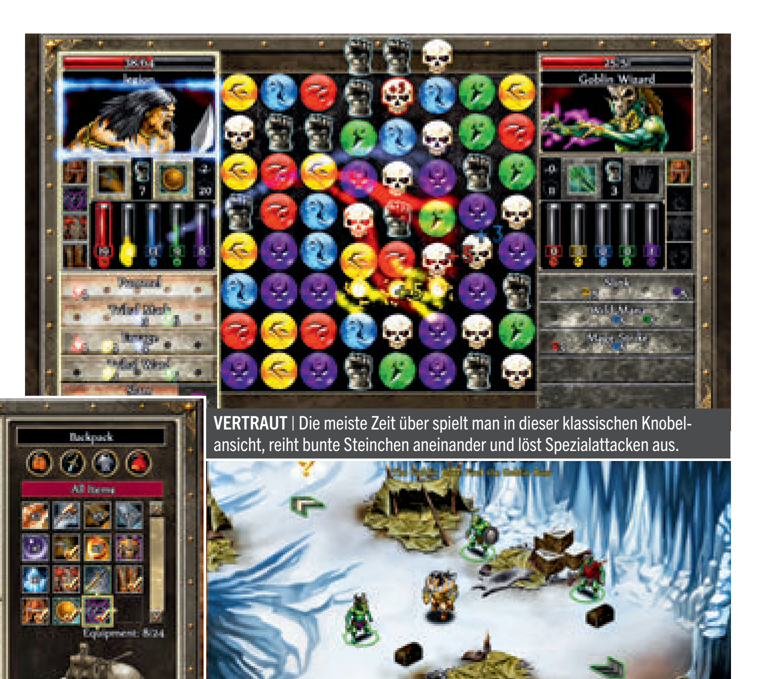
- ➕ Original-FIA-Rallye-Lizenzen
- ➕ Motivierender Karrieremodus
- ➕ Gutes Schadensmodell
- ➕ Viele Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Strecken und Untergründe unterscheiden sich teils deutlich
- ➖ Technisch altbacken, magere Präsentation, Ruckler und Pop-ups
- ➖ Keine anderen Rennvarianten
- ➖ Matsch und Nässe auf Strecken noch verbesserungswürdig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Von: Felix Schütz

Der beliebte Genre-Mix kehrt endlich zu seinen Wurzeln zurück – und das mit Erfolg!



VERTRAUT | Die meiste Zeit über spielt man in dieser klassischen Knobelansicht, reiht bunte Steinchen aneinander und löst Spezialattacken aus.

SAMMELWUT | Im Spielverlauf erbeutet man reichlich Ausrüstungsgegenstände und Rohstoffe, mit denen man seinen Helden beliebig ausstattet.

DRAUFSICHT | Anders als im Vorgängerspiel erforscht man diesmal ausschließlich Dungeons in einer isometrischen Perspektive.

Puzzle Quest 2

Mit **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** fing sie an – die Sucht. Der beliebte Genre-Mix aus dem Januar 2008 verstand es vorzüglich, lockere Rollenspiel-Elemente mit der fesselnden Wirkung eines Knobelspiels zu verbinden. Nach halbgaren Ablegern wie **Puzzle Quest Galactrix** und **Puzzle Kingdoms** veröffentlichte Infinite Interactive endlich den offiziellen Nachfolger **Puzzle Quest 2** über die Download-Plattform Steam.

Der wichtigste Unterschied zum Vorgängerspiel: Man ist nicht mehr auf einer Landkarte unterwegs, stattdessen lenkt man seinen Helden in einer isometrischen Perspektive durch eine strenge Abfolge unterirdischer Dungeons. Dort gibt's keine Zufallskämpfe mehr, denn Gegner sind stets sichtbar und lassen sich in manchen Fällen auch umgehen. Dieser neuen Spielperspektive sind auch einige Veränderungen geschuldet: Reittiere oder das Belagern von Burgen wie im ersten **Puzzle Quest** gibt es nun nicht mehr.

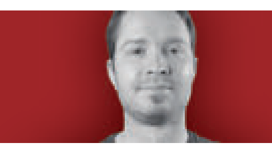
Oberhalb der Dungeons liegt das Dorf Verloren, wo der Held neue Quests von Einwohnern abholt und sich bei Händlern mit frischen Items eindeckt. Gefundene Ausrüstung lässt sich nun mit Rohstoffen aufwerten, die man zuvor in Kämpfen und durch Schatzsuche verdient hat. Motivierend!

Kommt es zum Kampf mit einem Monster, wechselt das Spiel in die vertraute Knobelspielansicht: Wie im Klassiker **Bejeweled** muss der Spieler farbige Edelsteine aneinanderreihen, um seine Manavorräte aufzufüllen. Hat man genügend magische Kraft gesammelt, lässt sich eine Vielzahl von Zaubersprüchen und Spezialattacken einsetzen, die den Helden stärken oder seinen Gegner verletzen. Neu ist das Handschuh-Juwel: Werden drei davon aneinandergereiht, erhält man Aktionspunkte, mit denen man Waffen, Schilde, Gifte und Tränke einsetzen kann. Das ist eine sinnvolle Ergänzung, da man auf diese Weise viel mehr Schaden austeilt als noch im Vorgängerspiel – das haucht den teils langwierigen Kämpfen mehr Tempo ein. Prima umgesetzt sind auch die sechs kurzweiligen Minispiele, die man etwa zum Plündern von Schatztruhen oder zum Knacken von Schlössern bewältigen muss.

Leider fehlt es der rund 20 Spielstunden umfassenden Kampagne an Abwechslung und Herausforderung: Viele Kämpfe wiederholen sich und sind auf dem normalen Schwierigkeitsgrad viel zu leicht. Vor allem aber enttäuscht die schwache Fantasy-Story: Der Spieler muss keine Entscheidungen treffen, kann nicht mitfiebern oder Einfluss nehmen – hier verschenkt Infinite Interactive zu viel Potenzial. ❑

MEINE MEINUNG |

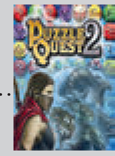
Felix Schütz



„Starke Knobelei, schwaches Rollenspiel"

Im Grunde macht dieser Zeitfresser alles richtig: gutes Knobelsystem, motivierende Minispiele, massig Items! Restlos begeistert bin ich aber trotzdem nicht. Infinite Interactive versprach, den Rollenspielanteil in **Puzzle Quest 2** deutlich zu verbessern, doch davon habe ich leider nicht viel bemerkt: Die Quests bieten null Abwechslung, Kämpfe wiederholen sich oft und die Story ist mies. Als Knobelspiel ist das Teil natürlich absolut gelungen und wird Fans des Vorgängers sicher wieder gut gefallen – als Rollenspiel jedoch geht **Puzzle Quest 2** eigentlich nicht mehr durch.

PUZZLE QUEST 2



Ca. € 16,-
12. August 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Knobelspiel/Rollenspiel
Entwickler: Infinite Interactive
Publisher: Namco Networks
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel setzt die Download-Plattform Steam voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Spielgrafik ist aufgeräumt und zweckmäßig, Zwischensequenzen hingegen wirken arg lieblos.
Sound: Solide Musikstücke und Soundeffekte, die sich zu oft wiederholen und deshalb schnell nerven
Steuerung: Ordentliche Maus-Bedienung, allerdings mit mäßigen Menüs

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur direkte Online-Gefechte gegen jeweils einen anderen Spieler. Gegner lassen sich komfortabel über die Steam-Freundesliste einladen. Es gibt keinen lokalen Multiplayer für zwei Spieler an einem PC.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

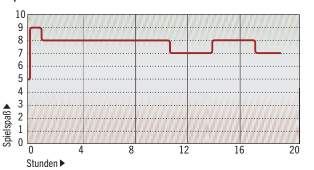
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core 2 mit 1,8 GHz/AMD Athlon 64 X2 2,0 GHz, 1GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB (Geforce 7/Radeon X800), 500 MB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Monster, Dämonen und Untote bekämpft man unblutig und ohne jegliche Gewaltdarstellung. Alle Kämpfe laufen als schlichtes Knobelspiel ab.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 19:00



Die PC-Version von **Puzzle Quest 2** ist nur über die Download-Plattform Steam (www.steampowered.com) erhältlich. Wir testeten die fertige Verkaufsversion. Das Spiel stürzte nicht ab und zeigte keine Bugs.

PRO UND CONTRA

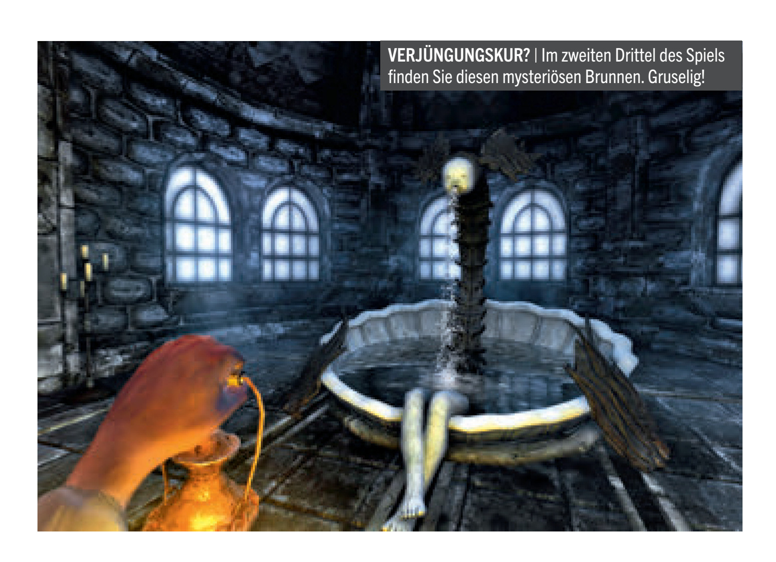
- ✚ Unverwüstlich gutes Spielprinzip
- ✚ Motivierende, faire Minispiele
- ✚ Ausrüstung lässt sich aufwerten
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ✚ Sehr günstiger Preis
- ▬ Enorm lustlose Story
- ▬ Auf Dauer ziemlich eintönig
- ▬ Musik wiederholt sich zu oft
- ▬ Schwache Präsentation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Christian Schlütter

Die Penumbra-Macher überzeugen mit einem atmosphärisch dichten Grusel-Adventure!


VERJÜNGUNGSKUR? | Im zweiten Drittel des Spiels finden Sie diesen mysteriösen Brunnen. Gruselig!

Amnesia: The Dark Descent

Wer die verdrehten Romane von H.P. Lovecraft mag und seinen Raben „Nimmermehr“ nennt, hat für Frictional Games wahrscheinlich schon einen Schrein erbaut. Die drei **Penumbra**-Spiele aus dem schwedischen Studio waren so etwas wie Spiel gewordene Gothic-Literatur mit morbidem Grusel-Faktor. **Amnesia: The Dark Descent** schlägt jetzt in dieselbe Kerbe.

Wie der Titel schon vermuten lässt, leidet Daniel, Ihr Alter Ego in **Amnesia**, zu Beginn des Spiels an Gedächtnisschwund. Er wacht in einem alten, verwitterten Schloss auf und findet eine Notiz, die er sich anscheinend selbst geschrieben hat, bevor er das Gedächtnis verlor. Er solle einen gewissen Brannenburg finden und töten, steht dort geschrieben. Und dass etwas geheimnisvolles Böses ihn verfolgt.

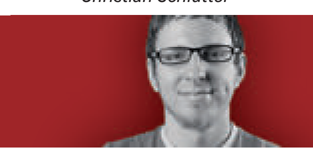
Der Fortgang der Geschichte zu beschreiben ist schwer möglich. **Amnesia** ist mehr eine Erfahrung denn eine Erzählung. Während Sie immer tiefer in den Schlosskomplex vorstoßen, erfahren Sie durch Visionen und herumliegende Notizen von mystischen Vorfällen in Afrika und Europa, von mächtigen Artefakten, von Verschwörungen und Gewalttaten. Gleichzeitig verwandelt sich die Umgebung, wird düsterer, bedrohlicher. Bald schon sind die Gänge des Gemäuers mit rötlichem, lebendigem Schleim überzogen und Sie werden von gespenstischen Gestalten gejagt.

Jenseits der bedrückenden Atmosphäre ist **Amnesia** ein waschechtes Adventure aus der Ego-Sicht. Sie setzen Maschinen wieder zusammen, weiten Durchgänge mit Hammer und Meißel oder durchforsten Bücher nach Hinweisen. Wie schon die **Penumbra**-Serie nutzt **Amnesia** dabei eine ausgefuchste Steuerung. Heißt: Wenn Sie eine Tür öffnen wollen, müssen Sie mit der Maus tatsächlich die entsprechende Schiebe-Bewegung nachahmen.

Grafisch überzeugt **Amnesia** nicht. Frictionals Titel lebt vom Ton, den gruseligen Geräuschen, der stimmungsvollen Musik und der guten, leider nur englischen Sprachausgabe. ❑

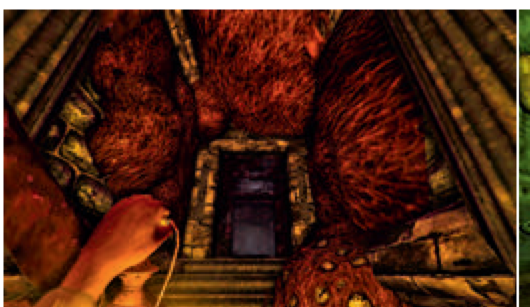
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Grafisch veraltet, aber absolut genial-gruselig!“

Ich darf mich guten Gewissens als hartgesottenen Horrorfan bezeichnen. Und doch bin ich bei einigen Szenen von **Amnesia** erschrocken zusammengezuckt. Und das gar nicht, weil übermäßig Blut floss oder widerliche Gestalten auftauchten, sondern weil Frictional es schafft, ein unglaublich dichtes Atmosphäre-Geflecht zu spinnen. Daniels schleichender Wahnsinn wird durch optische und akustische Effekte so gut vermittelt, dass auch mir selbst teilweise schwindlig und kaltschweißig wurde. Bitte kaufen Sie dieses Spiel, damit die Schweden eines machen können, das auch grafisch solche Top-Qualität bietet!


BEFALL | Je weiter Sie in das Schloss vordringen, desto stärker sind die Wände und Decken mit rotem, widerlichem Schleim überzogen.


KLEINE KOPFNÜSSE | Die Rätsel sind fordernd, aber immer fair. Hier müssen wir aus vier Zutaten eine bestimmte Säure zusammenbrauen.

AMNESIA: THE DARK DESCENT



Ca. € 15,-
8. September 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Frictional Games
Publisher: Frictional Games
Sprache: Deutsch (Schrift)/Englisch (Sprachausgabe)
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam heruntergeladen und aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Keine High-End-Grafik, fiese Texturen aber stimmungsvolles Spiel mit Licht und Schatten.
Sound: Amnesia lebt vom Ton! Gruselige Geräusche und zeitweise Schockmusik sorgen für tolle Atmosphäre.
Steuerung: Wer die **Penumbra**-Teile gespielt hat, kommt sofort zurecht. Aber auch Neulinge haben die direkte Maus-Tastatur-Kombination schnell erlernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

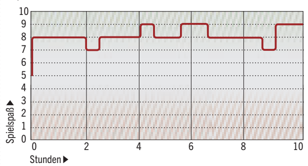
Minimum: Pentium 4 1,5 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9600/ Geforce FX
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Phenom II X2 555 BE, 4 GB RAM, Radeon HD 4850/Geforce 9800/8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Spannung und Grusel kommt guten Horrorfilmen gleich. Zudem liegen an einigen Stellen im Schloss abgetrennte Körperteile herum und manche Räume sind voller Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



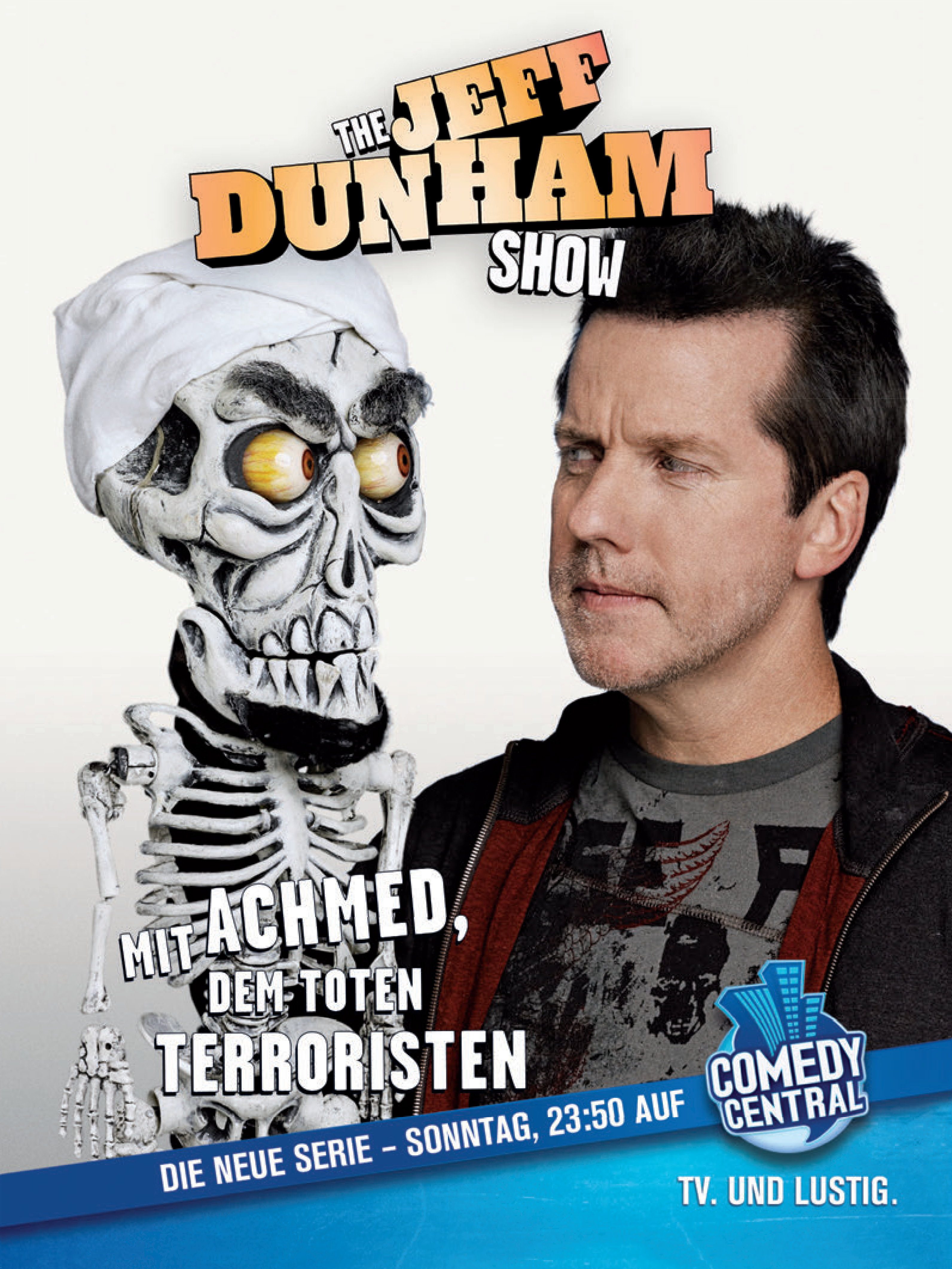
Wir testeten mit der mehrsprachigen Review-Version, die uns direkt vom Entwickler Frictional zur Verfügung gestellt wurde. Abstürze oder Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr dichte, gruselige und packende Atmosphäre
- ➕ Tolle Soundeffekte und Musik
- ➕ Effektvolle Darstellung von Daniels fortschreitendem Wahnsinn
- ➕ Fast immer faire Rätsel
- ➕ Physik-System sinnvoll eingesetzt
- ➕ Gutes Spiel mit Licht und Schatten
- ➖ Viele kurze Ladezeiten
- ➖ Grafisch veraltet

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**


THE JEFF DUNHAM SHOW
MIT ACHMED,
DEM TOTEN
TERRORISTEN
DIE NEUE SERIE – SONNTAG, 23:50 AUF
COMEDY CENTRAL
TV. UND LUSTIG.

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



WEITWURF | Mit neuen Features wie der Bombardierung über weite Strecken wagt **Civilization 5** etwas Innovation. Es hätte aber ruhig auch noch ein wenig mehr sein können!

NEUZUGANG

Civilization 5

Endlich eine Fortsetzung zu Sid Meiers Klassiker der Runden-Strategie! Aber ist sie auch gut genug für unseren Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Civilization 5 führt das Spielprinzip der Serie konsequent fort und baut sinnvolle Änderungen ein. Das Hexfeld-System bringt frischen Wind vor allem in die Kämpfe, Bombardierungen bringen taktische Tiefe und sowohl Forschungs- als auch Diplomatiesystem sorgen für monatelangen Spielspaß.

Die Kontra-Argumente
Auch wenn die neuen Features cool sind, hätte sich der gute Sid doch etwas mehr trauen können. Eine echte Evolution fehlt.

Das Ergebnis
Fünf Redakteure stimmten dafür, **Civ 5** anstelle von **Civ 4** aufzunehmen, drei enthielten sich. *(cs)* ❑

ABGELEHNT

F1 2010

Ein Formel-1-Spiel, nach all dieser Zeit? Und dann auch noch von Codemasters? Das wird doch bestimmt super, oder?

Die Pro-Argumente
Klar ist **F1 2010** ein klasse Spiel. Wagen, Strecken und auch die Wettereffekte sehen grandios aus. Die fordernde Karriere setzt Sie als Fahrer in den Mittelpunkt, die Steuerung ist ordentlich. Ein rundum gelungenes Rennspiel!

Die Kontra-Argumente
So gut sich **F1 2010** auch steuert und spielt, wir glauben einfach nicht, dass es ein zeitloser Klassiker ist, den man wirklich jedem Leser empfehlen kann.

Das Ergebnis
Nur ein Redakteur stimmte für die Aufnahme, drei dagegen, vier enthielten sich. Damit bleibt **F1 2010** der Editors'-Choice-Award verwehrt. *(cs)* ❑



FLITZER | Für absolute Formel-1-Fans und Grafikfanatiker ist **F1 2010** sicher ein klasse Rennspiel. Aber zum zeitlosen Klassiker des Genres wird es wohl nicht werden.



SOZIALKRITISCH | Die gezeichneten Hintergründe und Charaktere passen gut zum pessimistischen Thema von **A New Beginning**. Das gute Adventure verpasst trotzdem den Sprung in die Top-Liga.

ABGELEHNT

A New Beginning

Wir freuen uns immer, wenn ein deutsches Adventure hohe Wertungen einfährt. Aber ist **A New Beginning** gut genug für den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Eine unverbrauchte Geschichte, interessante Hauptcharaktere und meist logische Rätsel stehen auf der Plusseite von **A New Beginning**. Auch Vertonung, Umfang und Spielfluss überzeugen.

Die Kontra-Argumente
A New Beginning präsentiert seine Geschichte statt in Videos in teilanimierten Standbildern. Einige Nebendarsteller verhalten sich zudem unglaubwürdig.

Das Ergebnis
Fünf Gegenstimmen, drei Enthaltungen – **A New Beginning** schafft den Sprung in den Einkaufsführer leider nicht. Trotzdem: Ein tolles Adventure! *(cs)* ❑

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

NEUZUGANG



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



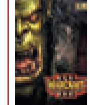
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



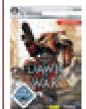
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt's einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

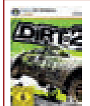
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Aufräumaktion im Strategiegenre

So langsam wurde es voll im Strategie-Genre, sodass wir uns schweren Herzens und nach schwieriger Abstimmung von einigen Vertretern verabschieden, die von der neuen Generation RTS übertrumpft wurden. **World in Conflict** und **Sins of A Solar Empire** (jeweils sechs Stimmen, zwei Enthaltungen) werden wir trotzdem in guter Erinnerung behalten. Nicht trennen konnten wir uns von **Company of Heroes** (drei Stimmen, drei Gegenstimmen, zwei Enthaltungen).

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



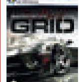
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



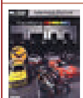
Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Aufräumaktion im Rennspiel-Genre

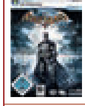
Ob **Need for Speed: Hot Pursuit** oder **Test Drive Unlimited 2**: In der nächsten Zeit erwarten uns einige Hochkaräter im Rennspiel-Genre. Grund genug, einmal die Rubrik zu überprüfen. Der Schere zum Opfer gefallen ist dabei **GTR Evolution**, dass mit fünf Stimmen und drei Enthaltungen aus dem Einkaufsführer herausgewählt wurde. Der Titel bietet zwar jede Menge Realismus, kann aber heute nicht mehr alle Rennspielfreunde ansprechen. In den nächsten Monaten stellen wir dann die Kracher auf die Probe, um diese Liste vielleicht wieder zu füllen.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

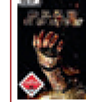
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



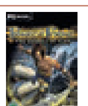
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



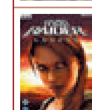
Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreografierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

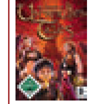
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



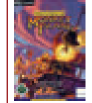
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



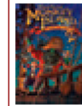
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



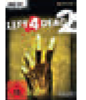
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



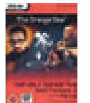
Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



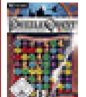
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



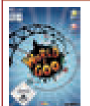
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

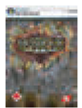


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

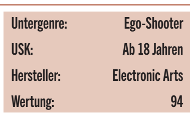
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



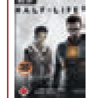
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

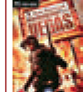


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

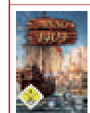


Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



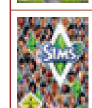
Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Christian empfiehlt



Bioshock 2
Getestet in Ausgabe: 03/10

Noch vor ein paar Ausgaben mussten wir **Bioshock 2** knapp den Eintritt in unsere ewige Bestenliste verwehren. Der Shooter bot einfach zu wenig Neues, hatte nicht mehr die Strahlkraft seines Vorgängers. Trotzdem funktioniert er als eigenständiges Spiel sehr gut. Wenn Sie also die Vorschau zu **Bioshock: Infinite** neugierig auf die Serie gemacht hat, sollten Sie (natürlich nach dem Durchspielen des grandiosen ersten Teils) auch **Bioshock 2** anspielen. Darin dürfen Sie diesmal auch Plasmide und Waffen gleichzeitig benutzen und stapfen selbst als Big Daddy durch die detailreichen und wassertriefenden Gänge der dystopischen Stadt Rapture. Außerdem bietet **Bioshock 2** im Gegensatz zum Vorgänger einen Mehrspielermodus, in dem Sie in der Rolle eines Splicers (mit eigener Hintergrundgeschichte) gegen andere arme Seelen angehen. Das ist zwar kein Geniestreich, aber schnell, spaßig und vor allen Dingen interessant, wenn man noch ein wenig tiefer in die faszinierende Welt von **Bioshock** eintauchen will.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

DOPPELT ABGELEHNT

FIFA 11 und PES 2011



NIX NEUES | **FIFA 11** liefert Lizenzen, ist aber technisch und spielerisch auf Vorjahresniveau.



ETWAS NEUES | **Pro Evolution Soccer 2011** wagt einige Innovationen, krankt aber im Detail.

In diesem Monat stand wieder der Showdown der Fußballspiele an. Schaffen es die 2011er-Versionen von **FIFA** und **PES** in den EKF?

Die Pro-Argumente

Pro Evolution Soccer 2011 bietet ein realistischeres Pass- und Flankensystem und sieht allgemein schöner aus als der Vorgänger, **FIFA 11** hingegen punktet mit einem umfangreichen Lizenzpaket und überarbeitetem Gameplay, das an die Konsolenversionen anknüpft.

Die Kontra-Argumente

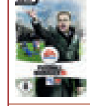
PES 2011 leidet unter KI-Aussetzern, teils trägen Ballannahmen und Dribblings und bietet darüber hinaus mit Bayern München und Werder Bremen nur zwei deutsche Vereinsmannschaften. EAs **FIFA 11** krankt an technischen Fehlern. Die Spielergesichter zum Beispiel sehen unrealistisch aus. Aber auch spielerisch ist **FIFA 11** auf dem Stand der Konsolenversion des letzten Jahres. Auch in puncto Ballphysik hinkt die 11er-Version der Konkurrenz hinterher.

Das Ergebnis

Keiner der beiden Anwärter erreicht in diesem Jahr die Qualität von **PES 2010**. Wir bleiben deshalb lieber beim Vorgängermodell. Ein Redakteur stimmte für die Aufnahme von **FIFA 11** in den Einkaufsführer, vier dagegen, drei enthielten sich. Ähnliches Bild bei **PES 2011**: Fünf Gegenstimmen, drei Enthaltungen. Konsequenterweise bekommen weder **FIFA 11** noch **PES 2011** den begehrten Award. *(cs)* ❏

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

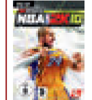


Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

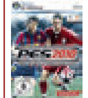


NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09

Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89

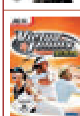


Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

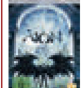
Getestet in Ausgabe: --

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion

Getestet in Ausgabe: 12/09

In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88

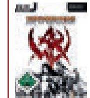


Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

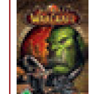


Warhammer Online: Age of Reckoning

Getestet in Ausgabe: 12/08

Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91

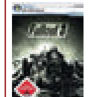


Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

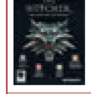


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

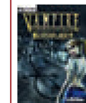


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Getestet in Ausgabe: 02/05

Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88



Komplett-PC für Spieler

PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.

Rechner aus Discountmärkten haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 829 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 899 Euro erwerben. ❑

PCG-PC EDITORS CHOICE 1	
Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD Phenom II X4 965
Grafikkarte	Radeon HD 5770
Mainboard	Gigabyte GA-MA770T-UD3
Festplatte	Western Digital WD5000AAKS 500 GB
Speicher	4 GB DDR3-1333 (Kit)
Netzteil	Cooler Master Silent Pro M500
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3
Gehäuse	Thermaltake Element T VK90001N2Z
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,8 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	105 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 192 Watt
Far-Cry-2-Benchmark	41,4 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	16.197 Punkte
3D Mark Vantage	P9.825
Preis ohne Betriebssystem	**€ 829,-***
Preis mit Windows 7**	**€ 899,-* (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 10.05.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

FESTPLATTE | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

DDR3-RAM | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

MAINBOARD | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

NETZTEIL | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.

SANDY BRIDGE

AUSBLICK: NEUE INTEL-CPUS FÜR SPIELER

Im Januar 2011 veröffentlicht Intel eine neue Prozessorgeneration. Erste Gerüchte zu den Spezifikationen (siehe Tabelle) gelten als relativ sicher.

Das neue Quadcore-Topmodell Core i7-2600/K arbeitet mit 3,4 GHz sowie 8 MiByte L3-Zwischenspeicher (Cache) und dürfte in Spielen knapp vor der bisher schnellsten Vierkern-CPU Core i7-975 XE (3,33 GHz) liegen. Per überarbeitetem Turbo-Modus taktet die CPU bei Spielen, die nicht alle vier Kerne nutzen (etwa **Starcraft 2**, **Crysis** etc.) automatisch auf bis zu 3,8 GHz. Das gilt auch für viele weitere neue Modelle. Preise stehen noch nicht fest. Für die kommenden CPUs sind neue Boards mit Sockel 1155 nötig. AMD kontert später mit der Bulldozer-Reihe.

Info: www.intel.de

CPU-Modell	Takt (mit Turbo)	Kerne/ Threads	L3-Cache	Takt integr. Grafik	TDP
Core i7-2600/K*	3,4 GHz (3,8 GHz)	4/8	8 MiByte	850 bis 1.350 MHz	95 Watt
Core i7-2600S	2,8 GHz (3,8 GHz)	4/8	8 MiByte	850 bis 1.100 MHz	65 Watt
Core i5-2500/K*	3,3 GHz (3,8 GHz)	4/4	6 MiByte	850 bis 1.100 MHz	95 Watt
Core i5-2500S	2,7 GHz (3,7 GHz)	4/4	6 MiByte	850 bis 1.100 MHz	65 Watt
Core i5-2500T	2,3 GHz (3,3 GHz)	4/4	6 MiByte	850 bis 1.250 MHz	45 Watt
Core i5-2400	3,1 GHz (3,4 GHz)	4/4	6 MiByte	850 bis 1.100 MHz	95 Watt
Core i5-2400S	2,5 GHz (3,3 GHz)	4/4	6 MiByte	850 bis 1.100 MHz	65 Watt
Core i5-2390T	2,7 GHz (3,5 GHz)	2/4	3 MiByte	650 bis 1.100 MHz	35 Watt
Core i3-2120/2100	3,3 GHz / 3,1 GHz (-)	2/4	3 MiByte	850 bis 1.100 MHz	65 Watt
Core i3-2100T	2,5 GHz (-)	2/4	3 MiByte	650 bis 1.100 MHz	35 Watt

OZONE RADON 5K

NEUE SPIELERMAUS AUSPROBIERT



Zu spät für den Vergleichstest auf den folgenden Seiten kam die Radon 5K bei uns an. Die Rechtshänder-Maus mit acht Tasten wiegt zwischen 50 und 75 Gramm und ist somit extrem leicht. Der verwendete Laser-Sensor von Philips löst maximal mit 5.600 Dpi auf und die Abtastung reißt selbst im Grenzbereich nicht ab. Die einfache Software erlaubt eine eigene Tastenbelegung, drei Settings können in der Maus abgelegt werden.

Die DPI-Umschaltung wird mit einer Wippe hinter dem Mausrad erledigt – sehr gut. Der erste Eindruck der Radon 5K wird durch ein etwas klappriges Mausrad getrübt, Rasterung und Abfrage sind aber akzeptabel. Der Preis ist mit rund 50 Euro daher relativ hoch angesetzt.

Info: www.ozonegaming.com

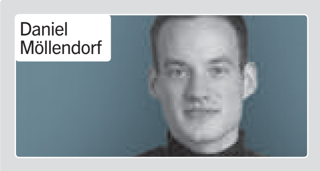
GRAFIKKARTEN-QUARTETT

KARTENSPIEL FÜR NERDS



Bei der PC Games Hardware 09/2010 ist der erste Teil des einzigartigen Grafikkarten-Quartetts mit 16 Spielkarten enthalten; den zweiten Teil (ebenfalls 16 Karten) finden Sie in der aktuellen PCGH 10/2010. Weitere Spielkarten, die zudem einen neuen Modus bieten, folgen in Ausgabe 11/2010. Unter der unten angegebenen Adresse lassen sich die Hefte einzeln bestellen. Wichtig: Das Quartett ist nur bei der DVD- oder der Premium-Ausgabe dabei.

Info: https://shop.computec.de/

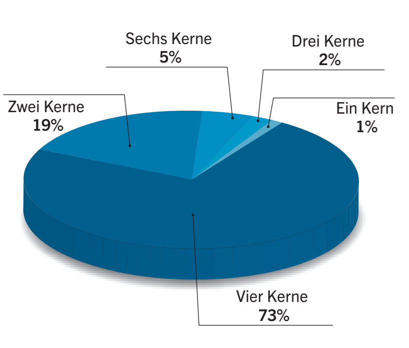


„Eine konzentrierte Ladung Infos"

Etwas mehr als 8.500 Kilometer (Luftlinie) trennen das heimische Fürth von San Francisco an der Westküste der USA. Dort erwarten mich auch in diesem Jahr zahlreiche Präsentationen und Vorlesungen zu neuen Intel-Produkten (etwa Details zu Sandy-Bridge-CPUs) und Technik-Trends auf Intels Hausmesse IDF (Intel Developer Forum). Also hocke ich mich wieder mit dem Notebook auf dem Schoß in dunkle Präsentationsräume, um alle wichtigen Infos für Spieler so schnell wie möglich auf pcgameshardware.de zu veröffentlichen – während draußen das sonnige San Francisco lockt. Trotz Stress freue ich mich darauf. Ich finde eine konzentrierte Ladung an Informationen innerhalb weniger Tage, verpackt in gute Präsentationen, spannender als kurze Info-Häppchen über das Jahr verteilt.

UMFRAGE

Wie viele Kerne hat Ihre Spiele-CPU?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 535]

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

NEUE AMD-CPU MIT 3,5 GHZ

Der Phenom II X4 970 BE soll in den nächsten Wochen verfügbar sein. Mit 3,5 GHz ist er AMDs neues Vierkern-Spitzenmodell. Er bietet den höchsten Takt von allen aktuellen Spieler-CPUs und ist daher sehr flott. Dennoch liegen bei vielen Spielen die (teils teureren) CPUs von Intel dank anderer Architektur vorne. Zudem profitieren wenige Spiele (etwa **RUSE**) und viele Anwendungen von mehr als vier Kernen – in diesen Tests liefern die Sechskern-CPUs von AMD und Intel bessere Ergebnisse. Wir tippen, dass der Preis des X4 970 BE knapp über dem X4 965 BE liegen wird.

Info: www.amd.de

VORSCHAU: GÜNSTIGE GEFORCE

Noch im September sollen Grafikkarten mit dem neuen Nvidia-Chip Geforce GTS 450 erscheinen. Dieser ist für preisbewusste Spieler gedacht, welche auf hohe Stufen für Kantenglättung oder anisotrope Filterung verzichten können. Unser Test von GTS-450-Karten folgt voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. Der Preis soll ähnlich der Radeon HD 5750 sein – also rund 120 Euro. Anhand der bisher bekannten Informationen schätzen wir, dass Geforce-GTS-450-Modelle mit 1.024 MiByte bei Spielen knapp vor AMDs Radeon HD 5750 mit 1.024 MiByte liegen.

Info: www.nvidia.de

AMD-CPUS NUN GÜNSTIGER

In den vergangenen Wochen hat AMD die Preise der flotten Vierkern-CPUs Phenom II X4 965 BE sowie des X4 955 um jeweils rund 15 Euro gesenkt – offenbar hat AMD die beiden Preise wegen des neuen Topmodells Phenom II X4 970 BE angepasst.

Info: www.pcgames.de/preisvergleich



KONSOLEN-KOKURRENZ | Mit einem Preis von 400 Euro ist unser Selbstbau-Spiele-PC zwar teurer als eine Spielekonsole. Dafür kann er auch für Schreibarbeiten genutzt werden.

Spielerechner für 400 Euro

Von: Daniel Möllendorf

Ein spieletauglicher PC für schlappe 400 Euro geht nicht? Geht doch – und PC Games liefert Ihnen auch die passenden Kauf- und Tuning-Tipps.

400 Euro geben manche Spieler alleine für die Grafikkarte aus. Wenn Sie jedoch mit unseren Tipps auf die richtigen Komponenten setzen, bekommen Sie für 400 Euro einen kompletten PC, der sich dank drei Prozessorkernen und Radeon HD 5770 sogar für die neuesten Spiele eignet. Außerdem geben wir Tipps für einen optimalen Zusammenbau und zeigen, wie Sie per Übertaktung noch mehr Leistung aus dem 400-Euro-Spiele-PC herauskitzeln.

DER PREIS IST HEISS

Wie üblich haben wir für alle Preisangaben unseren Online-Preisvergleich-Service www.pcgames.de/Preisvergleich verwendet. Dort suchen wir den jeweils günstigsten Preis heraus, achten aber darauf, dass sich der entsprechende Shop bereits eine gute Käuferwertung von mindestens 2,0 verdient hat. Zudem muss die Ware sofort lieferbar sein (grüne Markierung im Preisvergleich). So stellen wir sicher, dass es sich nicht um ein besonders günstiges Lockangebot eines zwielichtigen Händlers handelt, von dem nur geringe Stückzahlen vorhanden sind. Sobald ein passender Anbieter gefunden ist, runden wir dessen Preis in Fünferschritten auf.

Natürlich kann es vorkommen, dass bei einem Shop nicht alle empfohlenen Komponenten für den 400-Euro-Spiele-PC zum günstigen Preis lieferbar sind. In dem Fall bleiben zwei Möglichkeiten: Sie kaufen die Produkte etwas teurer oder Sie bestellen bei unterschiedlichen Shops und zahlen gegebenenfalls mehrmals Versandkosten. Wir haben alle Komponenten für unseren Artikel bei dem bewährten Online-Shop www.alternate.de bestellt.

BEREITS VORHANDENE KOMPONENTEN NUTZEN

Maus, Tastatur, Lautsprecher und Monitor vom alten PC lassen sich meist weiterverwenden. Dementsprechen beschränken wir uns bei den vorgeschlagenen Konfigurationen auf die Kernkomponenten. Falls es jedoch auch noch ein neuer Flachbildschirm sein soll, empfehlen wir Ihnen unsere LCD-Kaufberatung auf den Seiten 120 bis 123 in dieser Ausgabe. Auch das Betriebssystem vom vorherigen Rechner lässt sich weiterverwenden – falls es sich um eine Einzelplatz-Lizenz handelt,

müssen Sie diese natürlich zuvor auf dem alten PC deinstallieren.

MEHR SPIELSPASS ALS AN DER KONSOLE?

In der Redaktion qualmten die Köpfe: ein spieletauglicher PC für nur 400 Euro? Fast unmöglich – aber eben nur fast. Nach umfangreichen Diskussionen, intensivem Stöbern im Online-Preisvergleich und erneuten Diskussionen haben wir die geeigneten Komponenten ausgesucht, die wir für Sie im Kasten rechts aufgelistet haben.

Zugegeben, Spielekonsolen wie die PS3 oder Microsofts neue Xbox 360 Slim sind noch etwas günstiger, doch schon nach wenigen Spielekäufen hat sich die Mehrinvestition in unseren 400-Euro-Spielerechner gelohnt, denn Konsolenspiele sind meist deutlich teurer als PC-Titel. So kostet **Mafia 2** als Xbox-360- oder PlayStation-3-Version 55 Euro, für das PC-Pendant zahlen Sie lediglich 45 Euro. Zudem fällt die PC-Optik nicht zuletzt dank höherer Auflösung besser aus und Shooter sowie Strategietitel steuern sich mit Maus/Tastatur präziser als mit Gamepad.

ZUSAMMENSTELLUNG

Bei einem Spiele-PC kommt es am meisten auf die Grafikkarte und den Prozessor an. Daher haben wir diesen beiden Komponenten einen besonders großen Teil unseres 400-Euro-Budgets zugeteilt. Tatsächlich reicht das Geld für eine Radeon HD 5770 mit 512 Megabyte Videospeicher und einen Athlon II X3 435. Die Grafikkarte unterscheidet sich bis auf die Speicherausstattung nicht von einer Radeon HD 5770 mit 1.024 Megabyte: Architektur und Taktraten sind identisch, der halb so große Grafikspeicher macht sich allerdings bei hohen Auflösungen mit Kantenglättung und anisotroper Filterung negativ bemerkbar.

Wegen der anhaltend hohen Arbeitsspeicherpreise haben wir uns für lediglich drei Gigabyte Hauptspeicher entschieden, um mehr Geld für Grafikkarte und CPU übrig zu haben. Das reichte im Test für alle aktuellen Spiele.

SPIELELEISTUNG: VIEL GRÜN, ETWAS GELB, KEIN ROT

In der Tabelle „Spiele-Check“ auf der rechten Seite haben wir zehn populäre Spiele mit dem 400-Euro-PC geprüft. Dabei testeten wir stets mit der weit verbreiteten Auflösung 1.680 x 1.050 – mit einer noch höheren Auflösung ist die 512-MB-Grafikkarte bei vielen Spielen überfordert. Allerdings gehen wir einmal davon aus, dass Sie einen so günstigen PC ohnehin nicht mit einem teuren High-End-Monitor samt Riesenauflösung kombinieren. Wie die Tabelle zeigt, schlägt sich der 400-Euro-Spielerechner gut und meistert praktisch alle Spiele mit maximaler Detailstufe. Einzige Ausnahme ist **Crysis Warhead**. Wenn Sie dort die zweithöchste Grafikeinstellung „Gamer“ auswählen, reicht es in unserer Benchmark-Szene allerdings für noch spielbare 32 Fps. Die meisten anderen Spiele laufen sogar mit höchsten Grafikeinstellungen samt 4x AA sowie 16:1 AF flüssig.

Beim Echtzeitstrategie-Meilenstein **Starcraft 2** tauchen jedoch Probleme mit Kantenglättung und Radeon-Karten auf: Sobald getarnte Einheiten dargestellt werden, sinkt die Leistung bei aktiviertem AA deutlich. Das macht sich in unserer Benchmark-Szene besonders stark bemerkbar, denn hier kämpfen mehr als ein Dutzend Protoss-Träger im 2-gegen-2-Gefecht gegen Terraner und Zerg. Die kleinen Abfangjäger der Träger fliegen regelmäßig aus dem Tarnfeldbereich des Protoss-Mutterschiffs und wieder hinein. Wie Sie das Leistungsproblem lösen, demonstrieren wir mit den beiden Bildern unten rechts.

Das ebenfalls neue **Mafia 2** können Sie hingegen mit maximaler Detailstufe und Kantenglättung spielen. Allerdings sollten Sie – wie bei allen PCs, die nicht gerade über eine High-End-Geforce oder eine zusätzliche Grafikkarte für die Physx-Berechnungen verfügen – die Einstellung „Apex“ deaktiviert lassen. Auch ohne diese Physx-Effekte ist die Physikdarstellung im Spiel gut. Bei **World of Warcraft** und **Crysis Warhead** macht sich gelegentliches Nachladeruckeln bemerkbar. Wenn Sie hauptsächlich diese beiden Titel spielen wollen, lohnt sich der Aufpreis für vier Gigabyte RAM. Bei **Anno 1404** dauert zudem die Ladezeit mit den verwendeten drei Gigabyte Arbeitsspeicher mehr als zwei Minuten, anschließend läuft das Spiel aber problemlos.

400-EURO-PC IM DETAIL – CPU: DREIKERN-SCHNÄPPCHEN

Da viele aktuelle und kommende Spiele von mehr als zwei Prozessor-



SPIELE-PC FÜR 400 EURO

Komponente	Auswahl	Preis
Prozessor	Athlon II X3 435 (2,9 GHz) Boxed	Ca. € 65,-
Prozessorkühler	AMD Boxed	€ 0,-
Hauptplatine	Asrock N68-S3 UCC (Geforce 7025/630a)	Ca. € 35,-
Grafikkarte	Club 3D Radeon HD 5770 (512 Megabyte)	Ca. € 120,-
RAM (erstes Modul)	G.Skill F3-10600CL9S-2GBNT	Ca. € 40,-
RAM (zweites Modul)	Kingston Value KVR1333D3N9/1G	Ca. € 20,-
Festplatte	Samsung Spinpoint F3 HD502HJ, 500 Gigabyte	Ca. € 40,-
DVD-Laufwerk	LG GH22NS50	Ca. € 20,-
Gehäuse	Inter-Tech Microstarter 1	Ca. € 20,-
100-mm-Lüfter	Scythe Kaze Jyu New SY1025SLN12H	Ca. € 5,-
Netzteil	Be quiet Pure Power 350W (L7-350W/BN104)	Ca. € 35,-
Gesamtpreis		**€ 400,-**

SPIELE-CHECK: 400-EURO-PC

Spiel	1.680 x 1.050, kein AA/AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF
Anno 1404	✔	✔
Battlefield: Bad Company 2	✔	–
Call of Duty: Modern Warfare 2	✔	✔
Counter-Strike: Source/Half-Life 2	✔	✔
Crysis Warhead	–	–
Mass Effect 2	✔	✔
Mafia 2 Demo (Apex-Physx aus)	✔	–
Resident Evil 5	✔	✔
Starcraft 2: Wings of Liberty	✔	–
WoW: Wrath of the Lich King (Ultra)	✔	✔

✔ Mit allen Details spielbar – Mit niedrigen oder mittleren Details spielbar ✖ Nicht spielbar

Bis auf **Crysis** laufen alle getesteten Spiele in 1.680 x 1.050 (der üblichen Auflösung günstiger Breitbildmonitore) zumindest ohne Kantenglättung und anisotrope Filterung in höchster Detailstufe. Viele Titel können Sie sogar mit 4x FSSA und 16:1 AF spielen. Bei **Starcraft 2** hilft ein Trick, wie die beiden Bilder unten zeigen.

Starcraft 2 – transparente Schatten an



Starcraft 2 – transparente Schatten aus



STARCRAFT 2: KANTENGLÄTTUNG BESCHLEUNIGEN | Öffnen Sie die Datei „Variables.txt“ im (Eigene-)Dokumente-Ordner und setzen Sie bei „transparentshadows“ eine „0“ statt einer „1“ ein.

BIOS: ÜBERTAKTEN UND LÜFTERSTEUERUNG OPTIMIEREN

Die Asrock-Hauptplatine in unserem 400-Euro-Spiele-PC kostet zwar nur 35 Euro, trotzdem eignet sie sich sogar zum Übertakten. Zudem sollten Sie die Lüftersteuerung für eine geringere Betriebslautstärke optimieren.

Bei dem verwendeten Athlon II X3 435 lässt sich der Prozessor-Multiplikator nicht anheben; um zu übertakten, müssen Sie daher den Referenztakt steigern. Mit den unten abgebildeten Einstellungen lief das System mit 240 anstelle der üblichen 200 Megahertz Referenztakt stabil – der Prozessor wurde so von 2,9 auf 3,47 Gigahertz übertaktet. Wie sich das auf Performance, Leistungsaufnahme und Temperatur auswirkt, zeigen die Balken im Benchmark rechts.

Um den AMD-Boxed-Kühler ruhigzustellen, setzen Sie im BIOS-Menü „H/W Monitor“ die Option „CPU Quiet Fan“ auf „Enabled“ und wählen „50°C“ sowie „Level 1“.

Übertaktung

Overclock Mode	[CPU,PCIE Async.]	
CPU Frequency (MHz)	[240]	
PCIE Frequency (MHz)	[100]	
Boot Failure Guard	[Enabled]	
Boot Failure Guard Count	[3]	
CPU/LDT Spread Spectrum	[Disabled]	
PCIE Spread Spectrum	[Disabled]	↔ Select Screen
SATA Spread Spectrum	[Disabled]	↑↓ Select Item
ASRock UCC	[Disabled]	+- Change Option
CPU Active Core Control	[Disabled]	F1 General Help

Processor Maximum Frequency	x14.5 3480 MHz	
North Bridge Maximum Frequency	x10.0 2400 MHz	
Processor Maximum Voltage	1.4250 V	
Multiplier/Voltage Change	[Manual]	
CPU Frequency Multiplier	[x14.5 3480 MHz]	
Processor Voltage	[1.4750 V]	
NB Frequency Multiplier	[x8.0 1920 MHz]	
HT Bus Speed	[x4 960 MHz]	
HT Bus Width	[Auto]	↔ Select Screen
		↑↓ Select Item
Memory Configuration		Enter Go to Sub Scre
		F1 General Help
Memory Clock	[640MHz DDR3_1280]	F9 Load Defaults
DRAM Voltage	[1.590V]	F10 Save and Exit

Lüftersteuerung

+ 3.30V	: 3.424 V	
+ 5.00V	: 5.136 V	
+ 12.00V	: 12.091 V	↔ Select Screen
		↑↓ Select Item
CPU Quiet Fan	[Enabled]	+- Change Option
Target CPU Temperature	[50°C/122°F]	F1 General Help
Target Fan Speed	[Level 1]	F9 Load Defaults

UNSERE AUFRÜSTEMPFEHLUNGEN

Geforce GTX 460 mit 1.024 Megabyte statt Radeon HD 5770

Die GTX 460 mit 1 Gigabyte ist deutlich schneller als die HD 5770 mit 512 Megabyte. Das Netzteil reichte im Test für die Karte aus, allerdings brauchen Sie einen 6-Pin-Stromadapter.



+ € 80,-

2 x 2.048 Megabyte DDR3-1333-Hauptspeicher statt 1 x 2.048 und 1 x 1.024 Megabyte Speicher

Drei Gigabyte reichen zwar für aktuelle Spiele, bei manchen Titeln wie **Crysis** oder **WoW** treten damit aber noch Nachladeruckler auf – wenn Sie vier Gigabyte verwenden, sind diese verschwunden.



+ € 30,-

Phenom II X3 720 BE statt Athlon II X3 435

Da das Asrock-Board nur CPUs mit einer TDP von maximal 95 Watt unterstützt, empfehlen wir den X3 720 BE. Der hat zwar 100 MHz weniger, dafür bietet er zusätzlich sechs Megabyte L3-Cache, die sich bei Spielen besonders bezahlt machen.



+ € 45,-

kernen profitieren, haben wir uns für AMDs Athlon II X3 435 entschieden. Der bietet drei Rechenzentralen mit je 2,9 Gigahertz Leistung zum Kampfpreis von nur 65 Euro inklusive AMD-Standardkühler (Boxed). Die Version ohne Kühler ist sogar teurer, daher raten wir zur Boxed-Variante. Wegen des knappen Budgets verzichten wir auf eine stärkere Kühllösung. Der AMD-Kühler reicht und wird abseits vom Spielebetrieb mit rund 1.200 Umdrehungen pro Minute von den meisten Anwendern akustisch nicht als störend laut empfunden. Wenn Sie dagegen großen Wert auf eine niedrige Geräuschkulisse legen, empfehlen wir einen anderen Prozessorkühler wie den Cooler Master Hyper TX3 für lediglich 15 Euro. Wichtigster Unterschied zwischen der Athlon-II-Reihe und der Phenom-II-Serie ist der L3-Zwischenspeicher (Cache): Während Phenom-II-CPUs bis zu sechs Megabyte bieten und daher bei Spielen schneller sind, fehlt der L3-Cache bei Athlon-II-Prozessoren komplett – dafür sind diese deutlich günstiger.

Intel ist in diesem Preisbereich keine echte Alternative zu AMD: Für 65 Euro, also den Preis des Athlon II X3 435, bekommen Sie bei Intel höchstens den Zweikerner Dual-Core E6500 für den alten Sockel 775. Prozessoren, die sich für den aktuellen Sockel 1156 eignen, kosten mindestens 80 Euro. Des Weiteren hat AMD letzten Monat den Preis des Athlon II X3 445 gesenkt – er ist dank 3,1 Gigahertz Takt etwas schneller als der verwendete Athlon II X3 435 mit 2,9 Gigahertz und ist aktuell ebenfalls für 80 Euro zu haben. Falls der PC etwas mehr als 400 Euro kosten darf, raten wir daher zum X3 445.

DIE HAUPTPLATINE: UNSCHLAGBAR GÜNSTIG

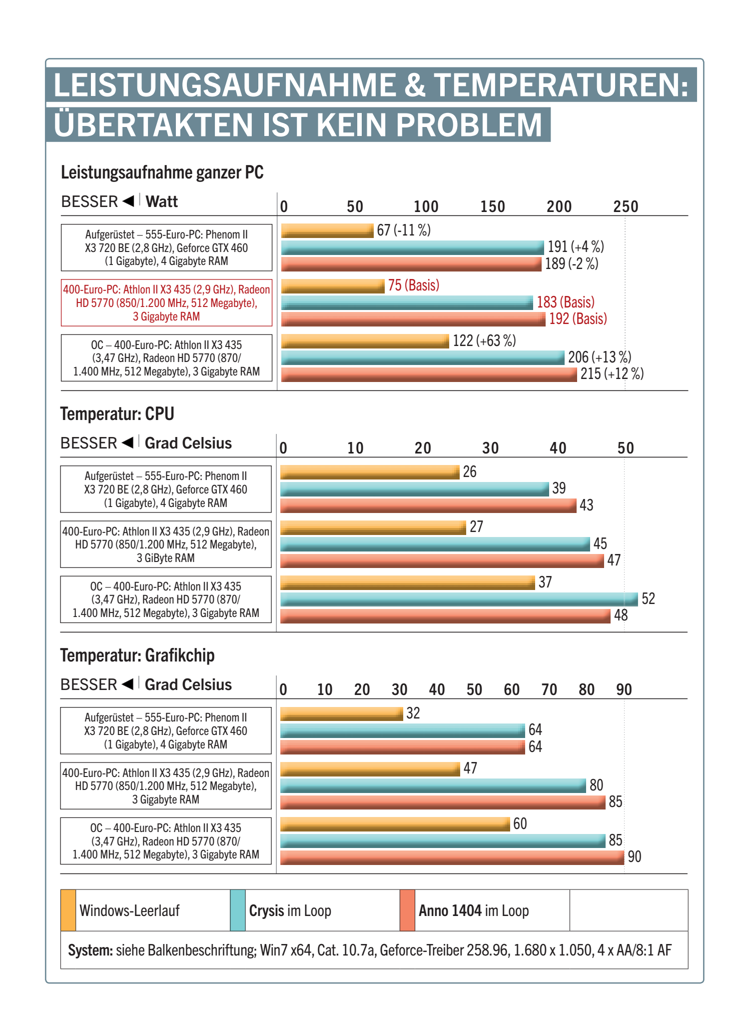
Das N68-S3 UCC von Asrock kostet nur 35 Euro und ist ein echter Geheimtipp: Es verfügt zwar noch über den alten Sockel AM2+, eignet sich aber trotzdem für die meisten aktuellen Sockel-AM3-Prozessoren. Die einzige Einschränkung: Die CPU darf eine thermische Verlustleistung (TDP) von 95 Watt nicht überschreiten – als wir testweise einen Phenom II X4 955 BE (125 Watt TDP) einsetzten, wurde dieser zwar korrekt erkannt, lief aber stets nur mit 800 MHz Prozessortakt. Die schnellste CPU, die Sie mit dem N68-S3 UCC verwenden können, ist derzeit der Phenom II X4 945 mit vier Kernen und 3 GHz für rund 120 Euro.

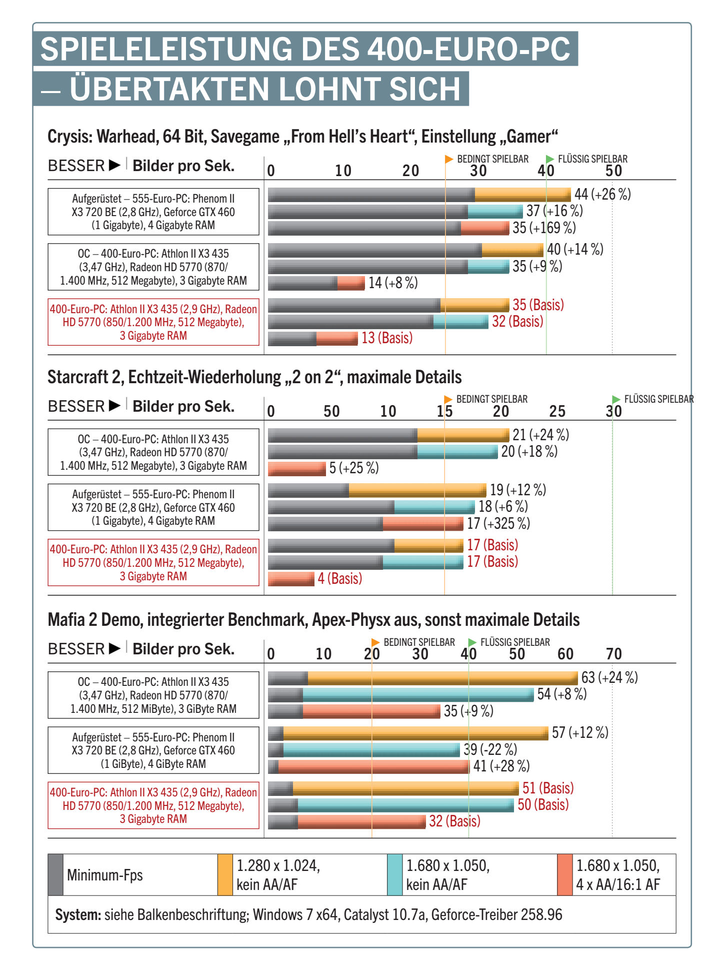
Der eigentliche Clou: Die Asrock-Platine bietet sowohl zwei DDR3- als auch zwei DDR2-Speicherbänke. Da der Speicher-Controller in aktuellen AM3-Prozessoren (wie dem verwendeten Athlon II X3 435) beide Standards unterstützt, können Sie daher (falls vorhanden) DDR2-RAM aus Ihrem alten PC weiterverwenden und so zusätzlich Geld sparen. Für den günstigen Preis bietet das Board natürlich nur eine minimale Ausstattung – auf Gigabit-LAN, Firewire, USB 3.0 oder SATA 6Gb/s müssen Sie verzichten. Mit vier SATA-3Gb/s-Ports, vier USB-2.0-Anschlüssen und üblichem Onboard-Sound (Via VT1705) reicht die Ausstattung aber für einen schlichten Spiele-PC. Zwei SATA-Kabel werden mitgeliefert. Anders als bei vielen teureren Boards ist sogar ein PATA-Anschluss (IDE) vorhanden – daher können Sie bei Bedarf ein entsprechendes Laufwerk aus dem alten PC übernehmen. Der Mainboard-Chip Geforce 7025/630a verfügt über eine integrierte Grafikeinheit, die für Spiele aber nicht geeignet ist.

ÜBERTAKTEN: LEISTUNGSSCHUB

Das günstige Asrock-Board eignet sich sogar für Übertaktungen. Übertreiben Sie es aber auf keinen Fall mit den Spannungen, da die Platine über eine schlichte Spannungsversorgung verfügt und der schmächtige Boxed-Kühler nur wenig Reserven bietet. In unserem Test reichten 1,475 Volt anstelle der üblichen 1,4 Volt, um die CPU stabil von 2,9 auf 3,47 Gigahertz zu übertakten – die dafür nötigen Einstellungen finden Sie auf den Bildern links oben. Wie unser Benchmark zeigt, reicht der Boxed-Kühler dann noch aus und die Spieleleistung steigt um bis zu 24 Prozent.

Mit der Asrock-Technik UCC lässt sich bei manchen Dreikernprozessoren zudem der deaktivierte vierte Kern freischalten. Im Test mit dem von www.alternate.de zur Verfügung gestellten Athlon II X3 435 funktionierte das problemlos. Allerdings steigt damit natürlich auch die Abwärme. Da dieser Trick nicht bei allen Prozessoren möglich ist und der reaktivierte vierte Kern das Übertaktungspotenzial begrenzen kann, haben wir unsere Übertaktungstests mit drei CPU-Kernen durchgeführt.





RAM: GERADE NOCH GENUG

Wie zu Beginn erwähnt, empfehlen wir lediglich drei Gigabyte Hauptspeicher, um das gesparte Geld in die CPU und die Grafikkarte investieren zu können. Die günstigste Kombination besteht derzeit aus dem 2.048-Megabyte-Modul F3-10600CL9S-2GBNT von G.Skill sowie Kingstons 1.024-Megabyte-DIMM Value KVR1333D3N9/1G – beide Speicherbausteine unterstützen den DDR3-1333-Modus. Die Asrock-Platine lief problemlos mit dieser Mischbestückung. Zum Testzeitpunkt war das Kingston-Modul bei www.alternate.de vorübergehend nicht lieferbar, weshalb wir auf die DDR3-1066-Variante ausweichen mussten und alle Tests mit diesem niedrigeren Speichertakt durchgeführt haben. Mit DDR3-1333-RAM können Sie bei unseren Benchmark-Ergebnissen noch ein paar Prozentpunkte hinzurechnen. Um das RAM nicht zu überfordern, sollten Sie bei Spielen keine Hintergrundprogramme nutzen. Schließen Sie, falls möglich, Instant-Messenger und vor allem den Browser: Wenn viele Webseiten geöffnet sind, belegt dieser locker mehrere hundert Megabyte Speicher.

NETZTEIL, GEHÄUSE, LÜFTER

Beim Netzteil setzen wir auf Markenqualität von Be quiet – das 350-Watt-Modell aus der Pure-Power-Reihe kostet nur 35 Euro. Wenn Sie ein No-Name-Netzteil verwenden, können Sie kaum sparen.

Das Inter-Tech-Gehäuse Microstarter 1 ist schon für 20 Euro zu bekommen und eignet sich ausschließlich für Micro-ATX-Platinen wie das Asrock N68-S3 UCC. Da der 100-mm-Lüfter SY1025SLN12H von Scythe über 92-mm-Bohrungen verfügt, lässt sich der Propeller im Gehäuse befestigen.

FAZIT

Das hat selbst uns überrascht: Mit dem auferlegten finanziellen Budget von nur 400 Euro lässt sich ein richtig flotter Spiele-PC zusammenstellen. Per Übertaktung können Sie die Leistung sogar merklich steigern. Auf Top-Ausstattung wie USB 3.0 und SATA 6Gbit/s müssen Sie dann natürlich verzichten. Zwar wird der PC nicht höchsten Silent-Ansprüchen gerecht, laut ist er aber auch nicht. Aufrüst-Potenzial ist ebenfalls vorhanden: Die Grafikkarte lässt sich einfach ersetzen; bei der CPU sind Sie jedoch auf 95-Watt-Modelle beschränkt.



PLATZWUNDER | Selbst lange Grafikkarten lassen sich einsetzen. Im Heck hat ein Scythe-100-mm-Lüfter Platz. Das DVD-Laufwerk von LG muss in den hintersten Bohrungen befestigt werden.



EINSATZFRAGE | Nicht jeder LCD eignet sich für alle Aufgaben. Modelle für Spieler beispielsweise benötigen vor allem eine geringe Reaktionszeit.

Der optimale Flachbildschirm

Von: Marco Albert/
Julian Witte

120 Hertz, LED, Inputlag, Schaltgeschwindigkeit – PC Games klärt auf: Darauf sollten Sie beim Kauf eines LC-Displays wirklich achten!

Die Entwicklung der Bildschirmtechnik hat sich in den letzten zehn Jahren gewandelt, da durch LC-Displays (Flüssigkristallbildschirme) ganz andere Herausforderungen als bei Röhrenmonitoren entstanden sind. PC Games begleitet diese Entwicklung seit ihrer Entstehung im Jahr 2000 und hat seine Testkriterien immer wieder daran angepasst. Mithilfe dieser Kaufberatung, die sich an unseren Testmethoden orientiert, können Sie einerseits selbst die Leistungsfähigkeit Ihres neuen LCDs einschätzen. Andererseits durchschauen Sie schnell und umso leichter leere Marketing-Versprechen einiger Hersteller.

DIE REAKTIONSZEIT

Monitor-Hersteller werben mit Reaktionszeiten von 2 bis 5 Millisekunden, sogar 1 Millisekunde soll laut Viewsonic möglich sein. Allerdings handelt es sich bei diesen Werksangaben um den Wechsel von Grau zu Grau. Dabei liegen die Grauwerte lediglich 30 Prozent auseinander und die Kontrastwerte unterscheiden sich nur geringfügig. Die Schaltgeschwindigkeit eines LC-Displays wird vom Hersteller unter sehr günstigen Bedingungen gemessen. Gerade in der Spiele-Praxis gibt es aber meist sehr große Unterschiede zwischen den Kontrastwerten: Bei einer virtuellen Explosion beispielsweise schaltet das LCD schnell viele Pixel von dunkel auf sehr hell bis weiß um – das klappt meist nicht in 2 Millisekunden. Die Messung der Reaktionszeit ist in der Norm ISO 9241-305 festgelegt und sagt aus, dass die Schaltgeschwindigkeit als mittlere Übergangszeit zwischen fünf Grauwerten anzugeben ist. Die Messung nach der Norm ISO 13406-2 wird nur noch selten in Datenblättern angegeben, dabei wird die Zeit zwischen dem Umschalten zwischen 90 Prozent Weiß auf 10 Prozent Schwarz gemessen. Da in der Praxis weder in Schwarz-Weiß noch in Grau gespielt wird, ziehen wir den inzwischen mehrere Jahre alten Farbkombinationstest immer noch vor. Dabei wird der Mittelwert aus den Wechseln von Weiß, Schwarz, Weiß und Weiß, Schwarz, Gelb sowie Rot und Blau ermittelt.

DIE OVERDRIVE-TECHNIK

Die Hersteller versuchen seit Jahren die Reaktionszeit von LCDs zu verbessern, dabei wird nicht nur die Viskosität (Zähflüssigkeit) der Flüssigkristalle verändert, sondern man setzt auch gezielt Überspannungen zur Beschleunigung des Drehverhaltens der Kristalle ein. Die Technik dazu wird als „Overdrive" bezeichnet. Zusätzlich zu den leichten Überspannungen wird das Bild analysiert, um im Voraus zu erkennen, ob sich Pixel im nächsten Bild verändern werden. Ein Drehbefehl für die Flüssigkristalle wird dann von der Elektronik schon vor dem eigentlichen Informationswechsel ausgelöst. Der Einsatz der Overdrive-Technik kann also das Reaktionsverhalten eines LCDs deutlich verbessern. Allerdings entstehen auch zwei Nachteile: Zur Analyse der Bilder werden Informationen vom LCD verspätet ausgegeben, es kommt zum sogenannten Inputlag. Zudem kann eine Korona-Bildung entstehen, das heißt, um dunkle Objekte, die sich schnell über den Bildschirm bewegen, erscheint ein heller Rand – ähnlich der Korona bei einer Sonnenfinsternis.

DER INPUTLAG

Der Inputlag ist inzwischen ein wichtiges Leistungsmerkmal für LC-Displays. Vor allem Spieler müs-

AUFLÖSUNG UND BILDSCHIRMDIAGONALE

Bildschirmgröße	Empfohlene Auflösung
19 Zoll	1.366 x 768 (Breitbild)/1.280 x 1.024 (5:4-Format)
20 Zoll	1.440 x 900 (Breitbild)/1.600 x 1.200 (4:3-Format)
22 Zoll	1.680 x 1.050 (Breitbild)
23 Zoll	1.920 x 1.080 (Breitbild)
24 Zoll	1.920 x 1.200 (Breitbild)
27 Zoll	2.560 x 1.440 (Breitbild)
30 Zoll	2.560 x 1.600 (Breitbild)

sen auf eine kurze Signallaufzeit achten. In jedem Flüssigkristallbildschirm arbeitet eine Elektronik, die das von der Grafikkarte kommende Signal verarbeitet. Diverse Techniken zur Verbesserung des Bildes (beispielsweise Overdrive) sorgen dafür, dass einige Millisekunden vergehen, bis das Bild auf dem LCD sichtbar wird. Bei einem herkömmlichen Röhrenmonitor wird das Bild schneller erzeugt, es entsteht kein messbarer Inputlag. Mithilfe einer digitalen Spiegelreflexkamera und eines Röhrenmonitors ist es möglich, die Signallaufzeit sichtbar zu machen. Allerdings handelt es sich dabei nur um eine Annäherung an den tatsächlichen Wert für den Inputlag. Unsere Partnerwebseite www.prad.de hat größere Untersuchungen zum Thema Inputlag angestellt und ein spezielles Hilfsprogramm entwickelt. Mehr Informationen dazu finden Sie auf der Webseite unseres Schwestermagazins www.pcgameshardware.de unter BONUSCODE 275E. Das Small Monitor Test Tool (SMTT) erzeugt sehr hohe Bildwiederholraten und zeigt eine Art Stoppuhr an verschiedenen Positionen des Monitors an. Mit einer Spiegelreflexkamera und der Blende 1/160 fotografieren wir die „Uhr" auf dem LCD und auf einem Röhrenmonitor gleichzeitig. Es werden pro Display 60 Bilder erstellt. Anschließend werten wir die Bilder nach einer speziellen Vorgehensweise aus und ermitteln die Signallaufzeit eines LC-Displays. Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von zwei Bildern pro Sekunde (Fps) nicht, das entspricht etwa 30 Millisekunden. Viele Profispieler nehmen solche Verzögerungen durch den Inputlag allerdings wahr. Daher sollte die Signallaufzeit unter 15 – besser unter 10 – Millisekunden liegen.

BILDSCHIRMDIAGONALE UND AUFLÖSUNG

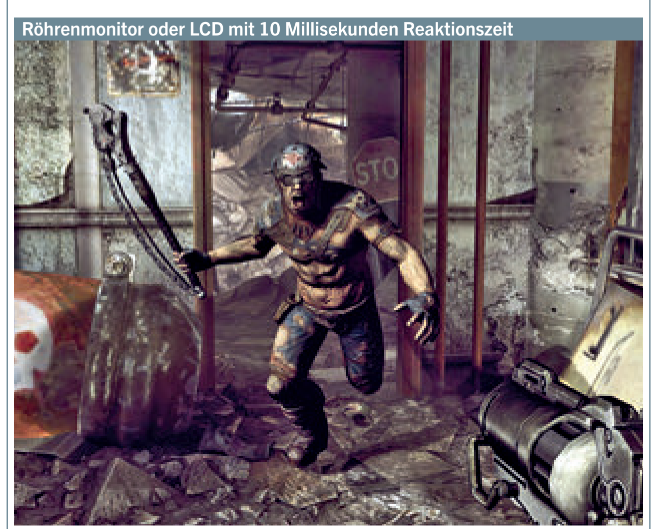
Stieg vor einigen Jahren die Auflösung eines Displays mit der Bildschirmdiagonale noch an, scheint es bei aktuellen LCDs – egal welcher Größe – nur noch eine Auflösung zu geben. Von 20 bis 27 Zoll kommen fast nur noch 1.920 x 1.080 Pixel zum Einsatz. Die sogenannte Full-HD-Auflösung hat sich dank des LCD-Fernseher-Booms in den Köpfen der Käufer festgesetzt und soll zumindest nach Meinung der Marketingstrategen ein Qualitätsmerkmal sein. Wir sehen diese Entwicklung jedoch sehr kritisch, denn zum einen ist die Auflösung 1.920 x 1.080 nicht unbedingt optimal zum Arbeiten am Rechner und ein 27-Zöller mit Full HD ist unpraktisch. Sie können bei einem üblichen Abstand von 50 Zentimetern zwischen Anwender und LCD die einzelnen Pixel schon erkennen. Genauso unergonomisch ist es, wenn Sie an einem 20-Zöller mit 1.920 x 1.080 Pixeln arbeiten, die Auflösung ist zu hoch, Schrift und Symbole müssen zur besseren Lesbarkeit vergrößert werden. In der Tabelle oben finden Sie die von der Redaktion empfohlenen Auflösungen passend zur Display-Größe.

DIE WAHL DES PANELS

LCDs unterscheiden sich in der verwendeten Panel-Technik und damit in der Weise, wie das Licht gestreut wird, um einen höheren Blickwinkel zu ermöglichen. Besonders preisgünstig sind TN-Panels (Twisted Nematic). Das Licht, das die Flüssigkristalle direkt nach vorn leitet, wird durch eine zusätzliche Folie auf dem Panel gestreut, sodass auch von der Seite noch ein Bild erkennbar ist. TN-Panels bieten zumindest nominell die besten Schaltzeiten und sind relativ günstig herzustellen. Panels mit IPS-Technik (In Plane Switching) ordnen die Moleküle der Flüssigkristalle nicht vertikal, sondern horizontal und damit parallel zum Glassubstrat an. Sie ermöglichen höhere Blickwinkel und fast die gleichen Schaltzeiten wie TN-TFTs, benötigen aber stärkere Lichtquellen. IPS-Panels sind aufwendiger zu fertigen und daher etwas teurer als TN-Geräte. Bei

AUSWIRKUNGEN DER VERSCHIEDENEN REAKTIONSZEITEN

Röhrenmonitor oder LCD mit 10 Millisekunden Reaktionszeit



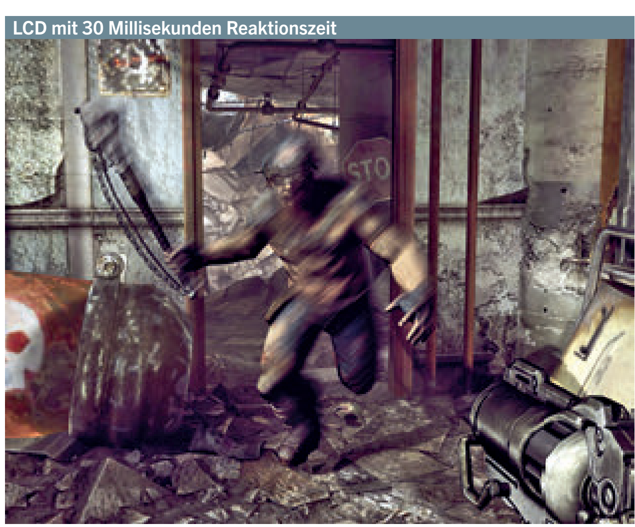
Auf einem Röhrenmonitor oder auf einem LC-Display mit sehr kurzer Reaktionszeit um die 10 Millisekunden werden die Bewegungen ohne Schlieren dargestellt. Spieler erkennen den Gegner sofort und vor allem scharf.

LCD mit 20 Millisekunden Reaktionszeit



Auf den meisten aktuell im Handel erhältlichen Flüssigkristallbildschirmen mit einer Reaktionszeit bis 20 Millisekunden wird das sich bewegende Objekt nur leicht unscharf dargestellt. Einen Großteil der Spieler stört das allerdings nicht.

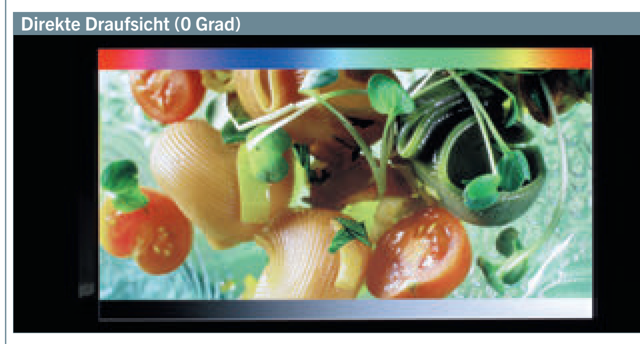
LCD mit 30 Millisekunden Reaktionszeit



Auf LC-Displays mit mehr als 30 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit wird der sich schnell bewegende Gegner sehr unscharf dargestellt. Die genaue Position des Angreifers ist unklar, sodass sogar ein taktischer Nachteil entstehen kann.

BLICKWINKELANSICHTEN EINES LCDS MIT TN-PANEL

Direkte Draufsicht (0 Grad)



20 Grad seitlich zum Scheitelpunkt



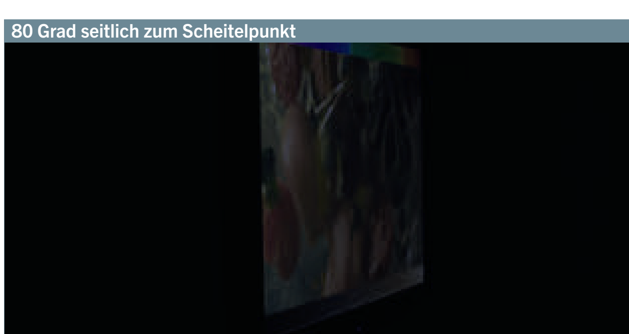
40 Grad seitlich zum Scheitelpunkt



60 Grad seitlich zum Scheitelpunkt



80 Grad seitlich zum Scheitelpunkt



Bekanntlich bieten LCDs mit einem TN- gegenüber einem Display mit PVA- oder IPS-Panel einen geringeren Einblickwinkel. Anhand dieser Bildfolge wird sehr gut deutlich, wie Kontrast, Helligkeit und Farbbrillanz mit steigendem Einblickwinkel abnehmen. Bei 80 Grad seitlich zum Scheitelpunkt des LCDs können Sie fast gar nichts mehr auf dem Flüssigkristallbildschirm erkennen.

MVA- (Multi Domain Vertical Alignment) und PVA-Panels (Patterned MVA) sitzen in jeder Subpixelzelle zwei schräg nach vorn gerichtete Kristallstränge, was den Blickwinkel erhöht. Auch diese Geräte sind kostspieliger als Modelle mit TN-Panels.

HINTERGRUNDBELEUCHTUNG

Die Flüssigkristalle in einem LCD können nicht selbst leuchten, sondern regulieren nur den Durchfluss von Licht. Daher ist eine Hintergrundbeleuchtung notwendig. Diese wird entweder durch Kaltkathodenröhren (CCFL) oder durch Leuchtdioden (LED) realisiert. Die LED-Technik zeichnet sich vor allem durch einen geringeren Stromverbrauch (bis 50 Prozent Sparpotenzial gegenüber CCFL) aus. Die weiteren Vorteile gegenüber Kaltkathodenröhren sind im Bereich unter 1.000 Euro LCD-Anschaffungskosten gering und unserer Meinung nach vernachlässigbar. Viel wichtiger ist, wie gut das Licht der Kaltkathodenröhren oder Leuchtdioden, die meist am Rand des Bildschirms angebracht sind, mithilfe von speziellen Folien über die gesamte Fläche des Displays verteilt wird. Die Helligkeit sollte an allen Stellen des Monitors möglichst gleich sein. In der Praxis zeigt sich aber, dass die Luminanz in der Mitte am höchsten ausfällt und zum Rand hin abnimmt, teilweise ist dies sogar mit bloßem Auge erkennbar.

ERGONOMIE

Die meisten LCDs lassen sich nur um 20 bis 30 Grad neigen. Eine Höhenverstellung finden Sie erst bei Geräten ab ca. 300 Euro. Die Drehbarkeit (nicht die Pivot-Funktion) ist für die meisten Anwender nicht wichtig, da der Bildschirm selten für Präsentationen genutzt wird. Die immer seltener angebotene Pivot-Funktion dient dazu, die Anzeige um 90 Grad zu drehen, sodass eine A4-Seite vollständig auf dem LCD angezeigt wird.

ANSCHLÜSSE

Ein LCD sollte auf jeden Fall einen digitalen Eingang besitzen. Bildschirme, die nur über RGB (D-Sub) verfügen, kaufen Sie besser nicht, wenn Sie immer ein kontrastreiches und scharfes Bild möchten. Zu den digitalen Schnittstellen für Anzeigen zählen DVI-D und HDMI. Beide sind elektrisch per Adapter kompatibel. In der Praxis hat sich allerdings gezeigt, dass einige LCD-TVs, die nur über HDMI verfügen, nicht zwingend ein sauberes PC-Bild liefern. Daher empfehlen wir Ihnen, beim Kauf darauf zu achten, dass ein DVI-D-Anschluss vorhanden ist. Beachten Sie bitte, dass für den Betrieb eines 120-Hertz-LCDs ein Duallink-DVI-Kabel notwendig ist, da die Bandbreite eines herkömmlichen Anschlusses nicht ausreicht.

KONTRASTVERHÄLTNIS

Schon seit Längerem werben viele Hersteller mit Kontrastwerten von bis zu 1.000.000:1. Wie ist solch ein Unterschied zwischen Weiß und Schwarz möglich? Die Lösung heißt dynamischer Kontrast. Dazu wird die Hintergrundbeleuchtung reduziert, wenn das Bild hauptsächlich dunkel ist. Da dadurch auch die noch verbliebenen hellen Teile des Bildes abgedunkelt werden, sollten Spieler die Technik links liegen lassen. Ein Beispiel: Sie spielen gerade eine Szene in einem Tunnel mit wenig virtuellem Licht, nun reduziert das LCD die Leuchtkraft aufgrund der Funktion „dynamischer Kontrast" und plötzlich können Sie fast gar nichts mehr erkennen. Daher schalten Sie die Funktion im Bildschirmmenü (auch OSD genannt) lieber aus. Ein statischer Kontrast von 800:1 bis 1.000:1 ist vollkommen ausreichend. Entscheidend ist, wie niedrig der Schwarzwert des LCDs, also die Undurchlässigkeit von Licht, wirklich ist.

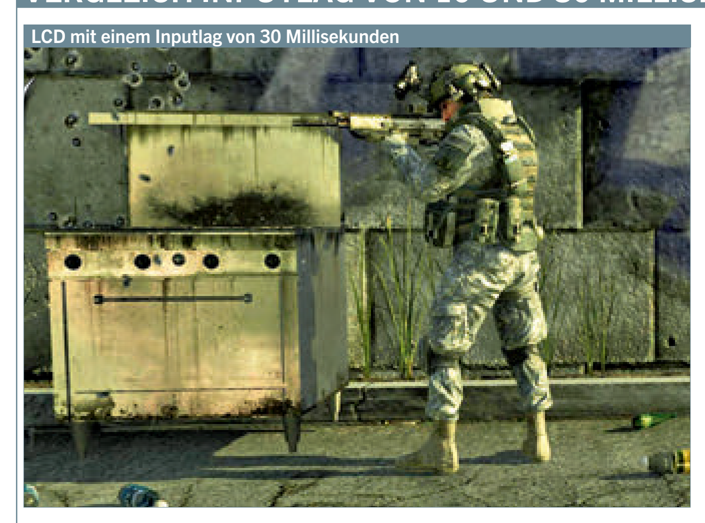
Eine Ausnahme gibt es allerdings: Wenn die Funktion dynamischer Kontrast durch die Direct-Type-Anordnung von LEDs umgesetzt wird, sodass die Beleuchtung nur noch an tatsächlich dunklen Bereichen reduziert wird, ist die Technik auch für Spieler geeignet. Dies ist mit Kaltkathodenröhren so nicht möglich und auch die meisten LCDs mit LED-Licht arbeiten nicht mit Direct-Type-Anordnung (LEDs befinden sich direkt hinter den Flüssigkristallen).

120-HERTZ-TECHNIK

LCDs arbeiten in der Regel mit 60 oder selten mit 75 Hertz Bildwiederholfrequenz. Dabei wird im Gegensatz zu Röhrenmonitoren das Bild nicht 60 Mal pro Sekunde neu aufgebaut, sondern es werden nur rund alle 16 Millisekunden eventuelle Änderungen an die Pixel übermittelt. Durch die 120-Hertz-Technik wird die Bildwiederholrate erhöht und damit werden mehr Bildinfor-

VERGLEICH INPUTLAG VON 10 UND 30 MILLISEKUNDEN

LCD mit einem Inputlag von 30 Millisekunden



LCD mit einem Inputlag von 10 Millisekunden



Im linken Bild sehen Sie die Darstellung einer Spieleszene aus **Call of Duty: Modern Warfare 2** auf einem LCD mit über 30 Millisekunden Inputlag. Rechts ist die gleiche Szene auf einem Display mit weniger als 10 Millisekunden Signallaufverzögerung zu erkennen. Sie als Anwender sehen also den Schuss rechts schon einige Millisekunden früher – im Spielverlauf wird dies als Inputlag wahrgenommen. Gerade in Spielen, in denen es auf sehr schnelle Reaktionen des Anwenders ankommt, ist ein Inputlag ab 30 Millisekunden spürbar. Beachten Sie aber, dass nicht jeder Anwender dies gleich empfindet. Ein Wimpernschlag beispielsweise dauert rund 100 Millisekunden, daher sind 30 Millisekunden Ausgabeverzögerung immer noch ein sehr kleiner Zeitraum.

mationen pro Sekunde an das LCD übertragen und auch ausgegeben. Für Spieler entsteht also ein theoretischer Vorteil, da dem Anwender mehr Bildinformationen vorliegen. Ob die Vielzahl an Bildern auch vom Auge/Gehirn verarbeitet wird, ist bei jedem Menschen unterschiedlich. Profispieler Peter Schlosser alias „Chucky“ vom Alternate-Team Attax meint: „Man sieht eine deutliche Verbesserung von den 120-Hertz-LCDs gegenüber den herkömmlichen Flüssigkristallbildschirmen mit nur 60 Hertz. Das Bild ist viel flüssiger, vor allen Dingen bei langsameren Bewegungen.“ In unserer Redaktion gehen die Meinung auseinander: Während Strategiespieler mit 60 Hertz zufrieden sind, bevorzugen Fans von Action-Titeln ein 120-Hertz-LCD. Etwa 100 bis 150 Euro mehr kostet ein entsprechendes Display gegenüber einem vergleichbaren Monitor mit 60-Hertz-Technik. Alle LCDs, die mit „Ready for Geforce 3D Vision“ werben, arbeiten mit der 120-Hertz-Technik. Aktuell bieten Samsung, Viewsonic, Asus, Acer, LG und Dell die neuartigen Bildschirme an.

FARBBRILLANZ

Der neue Monitor sollte ein brillantes Farbbild wiedergeben und alle Farben satt erstrahlen lassen. Einige LCD-Hersteller machen es sich leicht und verwenden eine sogenannte Glare-Folie (Glanzfolie). Diese sorgt gerade im Verkaufsraum für ein brillanteres Bild gegenüber herkömmlichen LCDs. Der Nachteil ist allerdings, dass diese Displays sehr stark spiegeln. Solange ein Bildschirm nicht farbstichig ist und eine Farbe besonders hervortritt, ist die Farbechtheit für Spieler nebensächlich. Sobald Sie aber Fotos mit dem LCD nachbearbeiten möchten, sollte Rot auch Rot sein. Dazu hat die Industrie sRGB (Standard-Rot-Grün-Blau) eingeführt, was inzwischen von vielen Digitalkameras, Monitoren und Druckern unterstützt wird. Das Bild soll also auf dem Flüssigkristallbildschirm genauso aussehen wie auf dem Ausdruck. Allerdings handelt es sich bei sRGB um den kleinsten verfügbaren gemeinsamen Nenner – der Farbraum ist eingeschränkt. Deutlich mehr Farben können mit Adobe RGB oder gar Wide Garmut RGB dargestellt werden. Diese Techniken treffen Sie allerdings nur in teureren Profigeräten an. ❑

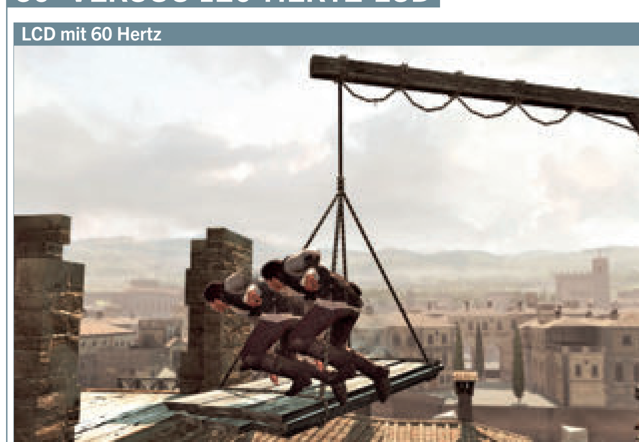
FAZIT

LCD-Kaufberatung

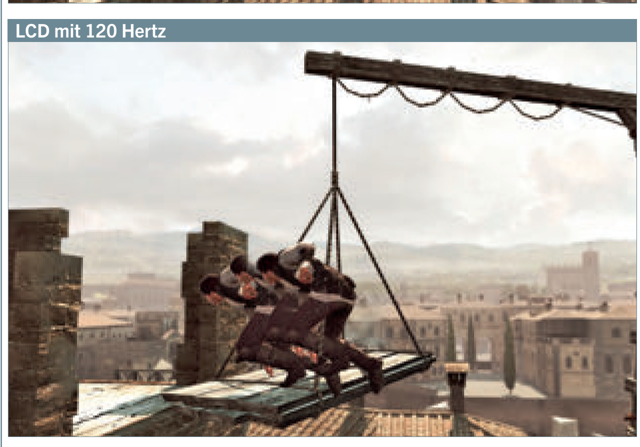
Vor dem Kauf eines neuen LCDs müssen Sie sich genau überlegen, was Sie damit alles anstellen möchten, denn nicht jeder Bildschirm eignet sich für alle Aufgaben. So sind beispielsweise Displays, die für Bildbearbeitung geeignet sind, nicht schnell genug für Action-Spiele. Flüssigkristallbildschirme, die alle Bedürfnisse gleichzeitig erfüllen, gibt es noch nicht. Für Spieler ist aktuell aber eine sehr breite Auswahl an verschiedenen Anzeigegeräten verfügbar, die niedrige Reaktionszeit und geringen Inputlag bieten.

60- VERSUS 120-HERTZ-LCD

LCD mit 60 Hertz



LCD mit 120 Hertz



Mithilfe dieser Szene aus **Assassin's Creed 2** haben wir versucht, den Unterschied in der Darstellung zwischen einem LCD mit 60 und einem mit 120 Hertz zu visualisieren. Während die Bewegungen der Figur auf dem 60-Hertz-Bildschirm nur zweimal dargestellt werden, zeigt das 120-Hertz-Pendant mehr Bildveränderungen in der gleichen Zeit an, sodass Sie mehr Bewegungen der Figur erkennen. Beachten Sie bitte, dass all dies in Millisekunden abläuft und viele Anwender den Unterschied nicht bemerken werden. Im Gegenzug nehmen professionelle Spieler wie Peter Schlosser alias „Chucky“ vom Alternate-Team Attax die hochwertige Bewegungsdarstellung bewusst wahr.



VERDRAHTET | Nach Meinung vieler Spieler sind Kabelmäuse ihren drahtlosen Pendants in puncto Leistung nach wie vor überlegen.

Fünf neue Kabelmäuse für Spieler

Von: Lars Craemer

Das Angebot an Mäusen ist unüberschaubar, die Preisunterschiede sind gigantisch. Wir haben uns fünf aktuelle Modelle angeschaut.

Der Mauskauf sollte wohlüberlegt sein, stellen diese Eingabegeräte doch das am häufigsten benutzte Mittel dar, um in Spielen und während der Arbeit den Computer zu steuern – wer da nur nach einzelnen Spezifikationen entscheidet, kauft sprichwörtlich die Katze im Sack. Mit etwas Überlegung gestaltet sich der Kauf eines neuen Nagers allerdings einfach. Als erster Schritt sollte die Frage nach der Abtastung und der Präzision stehen – egal welche Aufgabe die Maus später erfüllen soll, wenn beide Kriterien nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, sollten Sie Ihr sauer Gespartes in ein anderes Modell investieren.

Machen Sie sich des Weiteren Gedanken über die Ausstattungsmerkmale. Viele Zusatztasten? Profilspeicher? Gewichte? Beleuchtung? Das sind nette Gimmicks, sie treiben aber den Preis in die Höhe und werden in der Praxis kaum gebraucht. Die beiden sinnvollsten Features aktueller Mäuse sind eine Dpi-Umschaltung und Seitentasten. Neben der technischen Umsetzung der Eingabe, die latenzfrei und möglichst genau sein sollte, stellt die Ergonomie das wichtigste Kriterium beim Nagerkauf dar. Krämpfe und Ermüdungen im Handgelenk sind unvermeidbar, wenn die gekaufte Maus für die eigene Hand nicht geeignet ist. Generell gilt: Schauen Sie Ihre Maus in spe im Geschäft genau an und spielen Sie Probe – wie wir es für den folgenden Test gemacht haben.

ROCCAT KONE[+]

Für stolze 80 Euro bietet die mit einem 6.000-Dpi-Sensor ausgerüstete Roccat Kone[+] viel Ausstattung und eine fehlerfreie Leistung, garniert mit schicken Lichteffekten. Roccat spendiert der Rechtshänder-Maus eine kleine Mulde für den Daumen und positioniert darüber die seitlichen Zusatztasten – die vordere ist ohne Probleme erreichbar, für die hintere muss man den Daumen eine Idee zu weit anwinkeln. Beide Tasten haben einen sehr gut definierten Druckpunkt, auch wenn der Gegendruck etwas höher sein könnte. Selbiges gilt für die beiden Haupttasten. Das Mausrad ist sehr gut gerastert und der Druckpunkt der Radtaste fällt ebenfalls gut aus. Die Software der Roccat Kone[+] ist vorbildlich – neben der Dpi-Durchschalt- und Shift-Funktion zur Tastendoppelbelegung lässt man hier den Spieler alle wichtigen Einstellungen wie „Lift-off"-Distanz oder „Polling Rate" festlegen. Selbstverständlich arbeitet die Maus fehlerfrei und erlaubt selbst bei sehr schnellen Bewegungen kontrolliertes Spielen.

RAZER IMPERATOR

Auch die Imperator ist in technischer Hinsicht makellos, die Untergrundabtastung erlaubt sogar Low-Sense-Spielern eine sichere Eingabe und auch im Grenzbereich lässt die Maus einen nicht im Stich. Mit ihrem Gewicht von 100 Gramm ist sie der leichteste Testkandidat und somit eher als klein einzustufen. Spieler, denen die neue Roccat Kone[+] zu groß ist, finden hier eine passende Alternative. Auf der linken Seite der Maus über der Daumenmulde liegen zwei Knöpfe mit gutem Druckpunkt.

Dank eines einfachen Mechanismus können Sie diese nach vorn und hinten schieben – perfekt. Die Haupttasten lassen sich gut betätigen, ihr Gegendruck ist jedoch nicht ideal. Dafür punktet die Imperator mit einem sehr gut einrastenden und direkt ansprechenden Mausrad. Während die vordere Dpi-Umschalt-Taste gut erreichbar ist, fällt das Betätigen der hinteren deutlich schwerer. Darüber hinaus sind die Zusatztasten etwas klein geraten. Die Software liegt nicht ganz auf dem gleichen Niveau wie bei Roccat, da die „Dpi-Durchschalt"-Option und die „Lift-off"-Einstellung fehlen. Dafür kostet die Imperator nur rund 50 Euro und stellt so eine preisliche Alternative zum Testsieger dar.

MIONIX NAOS 5000

Mit ihrer geschwungenen Form liegt die Mionix-Maus ergonomisch in der Hand. Ihre beiden Seitentasten sind gut positioniert, die Ablage für den Daumen bietet jedoch keinen optimalen Halt. Der Druckpunkt ist leicht schwammig, Gleiches trifft für die Haupttasten zu. Das Mausrad dagegen überzeugt mit einer direkten Rasterung sowie einem gut definierten Druckpunkt der Radtaste. Allerdings kippt das Rad mechanisch bedingt beim Drücken ganz leicht zur Seite. Auf der rechten Seite der Maus befindet sich ein relativ definierter Bereich für den Ringfinger und den kleinen Finger. Heben Sie beim Spielen die Maus generell an, raten wir, das Eingabegerät vor dem Kauf auszuprobieren, da es sich nach oben verjüngt. Der Effekt: Beim Hochheben der NAOS 5000 trifft man im schlimmsten Fall unabsichtlich die linken Maustasten und die Maus lässt sich nicht sicher anheben, da man nach oben abrutscht. Dafür lässt die umfangreiche Software bis auf eine „Cycle"-Funktion keine Wünsche offen.

MOD-IT LMX-5005

Vom Online-Händler Pearl kommt die Mod-it LMX-5005, die sich vor den etablierten Platzhirschen nicht verstecken muss. Die Oberflächenabtastung des 30 Euro günstigen Nagers befindet sich auf Roccat- sowie Razer-Niveau. Darüber hinaus bietet die LMX-5005 als einzige getestete Maus gummierte Seitenteile, die zum sicheren Halt beitragen. Der Daumen ruht in einer nicht ganz so ausgeprägten Aussparung. Darüber liegen die beiden Seitentasten, die zwar gut positioniert sind, allerdings mehr Feedback bieten sollten. Im Gegensatz dazu besitzen die Haupttasten einen sehr guten, knackigen Anschlag und Gegendruck. Die Rasterung des schweren Mausrads könnte dagegen stärker sein. Der eingelassene Dpi-Schalter liegt zwar weit hinten, ist aber so ausgelegt, dass Sie ihn mit der vorderen Handfläche problemlos auslösen können. Links neben der linken Haupttaste liegen zwei nur mäßig verarbeitete, kleine Zusatzknöpfe, einer davon bietet eine Dreischuss-Automatik. Auf Software muss der Käufer unseres Preis-Leistungs-Tipps allerdings verzichten.

ARTIC-COOLING M571

Aus technischer Sicht ist die ohne Software ausgelieferte M571 nur eingeschränkt empfehlenswert. Das Problem: Schnelle Bewegungen wie 180°-Drehungen in Shootern überfordern die Abtastung und der Mauszeiger verspringt. Dazu kommt die nicht optimale Ergonomie der M571. Zum einen liegt der Daumen auf der linken Mausseite zu weit unterhalb der mit einem zu weichen Druckpunkt versehenen Seitentasten. Zum anderen liegt der viel zu klein geratene, hinter dem Mausrad platzierte Dpi-Schalter zu weit hinten. Die Druckpunkte der Haupttasten sind hingegen sehr gut gelungen, der Anschlag ist klar definiert und der Gegendruck ist angemessen hoch. Auch bei der M571 sollten Spieler, die die Maus oft anheben, Probe spielen, die Seiten bieten nämlich beim Anheben noch weniger Halt als die Mionix. Die M571 kostet zwar nur rund 20 Euro, für 10 Euro mehr erhält man aber leistungsfähigere Modelle. Auf eine Software wird verzichtet. ❑

FAZIT

Kabelmäuse für Spieler

In unserer Übersicht finden Sie Modelle zwischen 20 und 80 Euro. Wie Razers Maus beweist, bekommem Sie schon für rund 50 Euro High-End-Leistung. Roccats Eingabegerät ist zwar etwas besser, aber auch deutlich teurer. Sparfüchse schauen sich die Mod-it LMX-5005 genauer an. Die ist zwar in manchen Details nicht perfekt, bietet aber trotzdem eine solide Leistung. Darüber hinaus gibt es durchaus Alternativen wie Logitechs günstige MX518.

MÄUSE

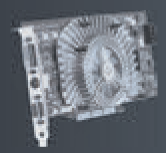
Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 1,54 10/2010 (Kone[+]) · PC Games PREIS-LEISTUNG 1,79 10/2010 (LMX-5005)

Produkt	Kone[+]	Imperator	NAOS 5000	LMX-5005	M572
Hersteller	Roccat	Razer	Mionix	Mod-it	Arctic
Webseite	www.roccat.org	www.razerzone.de	www.caseking.de	www.pearl.de	www.arctic-cooling.de
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 80/befriedigend	Ca. € 50/befriedigend	Ca. € 70/befriedigend	Ca. € 30/gut	Ca. € 20/befriedigend
Bauart/Anschluss	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	High-Sense
Ausstattung	**1,92**	**1,99**	**1,94**	**2,59**	**2,66**
Abtastung	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)
Anzahl Tasten*	7 Tasten + Vier-Wege-Scrollrad	7 Tasten	7 Tasten	8 Tasten	7 Tasten
Maximale Auflösung	6.000 Dpi	5.600 Dpi	5.000 Dpi	5.000 Dpi	2.400 Dpi
Kabellänge	200 cm	200 cm	200 cm	140 cm	180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, Beleuchtung	Dpi-Umschaltung, Makros, Profilspeicher, Beleuchtung	Dpi-Umschaltung, Gewichte, Profilspeicher, Beleuchtung	Dpi-Umschaltung, Gewichte, Schnellfeuer-Funktion	Dpi-Umschaltung, Gewichte, Schnellfeuer-Funktion
Eigenschaften	**1,88**	**1,88**	**2,08**	**2,15**	**2,28**
Geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	125-145 Gramm	100 Gramm	110-150 Gramm	125-155 Gramm	110-136 Gramm
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten)	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/befriedigend
Verarbeitung/Software	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/-	Gut/-
Leistung	**1,30**	**1,30**	**1,30**	**1,40**	**3,70**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Präzision/keine Latenz + Zusatzfunktionen − Preis	+ Präzision/keine Latenz + Seitentasten − Preis	+ Präzision/keine Latenz + Zusatzfunktionen − Preis	+ Präzision/keine Latenz + Zusatzfunktionen + Preis	+ Preis − Nur für High-Sense − Ergonomie
	Wertung: **1,54**	Wertung: **1,55**	Wertung: **1,58**	Wertung: **1,79**	Wertung: **3,21**

* Inklusive Scrollradtaste

ALTERNATE

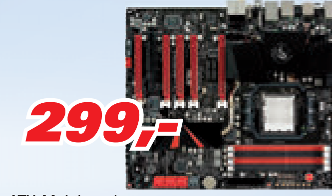





1-TB-Festplatte

Samsung SpinPoint F1 DT

- „HD103UJ" • 1.000 GB Speicherkapazität • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit • 7.200 Umdrehungen/Minute
- geringer Stromverbrauch • SATA 3Gb/s



Nvidia-Grafikkarte

MSI N480GTX Hydrogen

- Nvidia GeForce GTX 480 • 700 MHz Chiptakt
- 1,5 GB GDDR5-RAM • 3,7 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

299,-

ATX-Mainboard

Asus Crosshair IV Extreme

- AMD 890FX Chipsatz • Gigabit-LAN • FireWire
- 4x DDR3-RAM • Sockel AM3
- 2x SATA 3Gb/s, 6x SATA-RAID 6Gb/s
- 5x PCIe 2.0 x16, 1x PCI, USB 3.0



129,90

ATI-Grafikkarte

XFX HD5770 XXX

- ATI Radeon HD5770 • 875 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 5,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 1x DisplayPort, HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16



87,90

Blu-ray-Brenner

LG BH10LS

- Schreiben: 10x BD-R (10x DL), 2x BD-RE (DL), 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM
- Lesen: 10x Blu-ray, 16x DVD, 12x DVD-RAM
- LightScribe • SATA 1,5GB/s



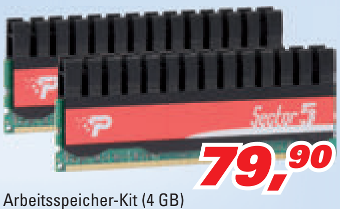
119,90

WLAN-Modem-Router

AVM FRITZ!Box Fon WLAN 7170

- 4x LAN (RJ-45) • WLAN: 2,4 GHz IEEE 802.11g
- Anschluss von VoIP- oder analogen Telefonen und ISDN Telefonen • integriertes DSL-Modem
- WEP,- WPA-, WPA2-Verschlüsselung • USB






79,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

Patriot DIMM 4 GB DDR3-1600 Kit

- „PVV34G1600LLKB"• Timing: 8-8-8-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 2 GB



64-GB-SSD-Platte

OCZ Onyx 2,5" SSD

- „OCZSSD2-1ONX64G" • 64 GB Kapazität
- 130 MB/s lesen • 110 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform



54,6-cm-Monitor (21,5")

Samsung SyncMaster P2250

- 54,6 cm" (21,5) Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- dyn. Kontrast: 50.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m2
- Reaktionszeit: 2 ms (g-g)
- VGA, DVI-D (HDCP)

ZALMAN

37,99

CPU-Kühler

Zalman CNPS10X Quiet

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, 1156, 1366 • 10 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 135x160x100 mm
- 1x 120-mm-Lüfter mit 3-Pin-Anschluss

94,90

550-Watt-Netzteil

Cougar CMX 550

- 550 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 12x Laufwerks- und 3x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX12V 2.0, EPS



69,90

600-Watt-Netzteil

NesteQ E² CS X-Strike XS-600

- 600 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 10x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.2, EPS12V 2.91



HTPC-Gehäuse

SilverStone SG02B-F

- Einbauschächte extern: 2x 5,25"; intern: 2x 3,5"
- Front: 2x USB, 1x FireWire, Audio-I/O
- Lüfter: 1x 80 mm • HTPC
- µATX-Bauform



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

STARCRAFT-SPECIAL

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

STARCRAFT 2



Die besten Kampagnen

Von: Marc Brehme und Julian Reimert

Starcraft 2 besitzt einen tollen Editor und die Community liefert ständig feinsten Nachschub.



BRAND NEW SCV | Retten Sie Ihre brandneue Baueinheit rechtzeitig vor anrückenden Zerg!

DATEI-INFO

Da alle Karten auf Blizzards Servern liegen und bequem aus dem Battle.net zu starten sind, finden Sie die Karten diesmal nicht auf unserer DVD. Bitte beachten Sie, dass die meisten Karten noch nicht fertiggestellt, aber bereits spielbar sind und regelmäßige Updates erhalten. Einen guten Überblick über **Starcraft2**-Maps bieten unter anderem sc2.nibbits.com, sc2mapster.com und starcraft2maps.net.

Bereits vor der Veröffentlichung von **Starcraft 2** bastelten viele Fans Erweiterungen für den Strategie-Hit. Mittlerweile ist die schiere Menge an Karten kaum mehr zu überblicken und bis zum heutigen Tag scheint die Kreativität der unzähligen Mapper keine Grenzen zu kennen. Zwar stehen in Blizzards Beliebtheitsliste traditionell Mehrspielerkarten ganz oben, trotzdem verbergen sich einige tolle Kampagnen und Einzelspieler-Maps im Nachschubtopf der Community.

So etwa Crush Company, ein sogenannter Sidescroller. Das bedeutet, dass Sie das gesamte Geschehen von der Seite betrachten. Vier unterschiedliche Helden stehen zur Auswahl und passenderweise können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig per Tastatur durch die diversen Levels prügeln. Am Ende eines jeden Levels erwartet Sie ein besonders fieser Bossgegner. Je mehr Spieler dabei sind, desto schwerer wird das Spiel.

Auch **The Changeling** ist eine sehr interessante Solo-Kampagne. Ihr Protagonist kann sich beliebig in Menschen oder Zerg verwandeln und bekommt zunächst die Aufgabe, eine Terraner-Basis einzunehmen, die gerade von Zerg überrannt wird. Abwechslung bringen Skriptsequenzen, die etwa fliegende Mutalisken anrücken lassen, während Zerglinge aus dem Boden auftauchen und riesige Ultralisken Mauern durchbrechen. Die Menschen verteidigen sich derweil tapfer und Sie sind mittendrin. Gelegentlich müssen Sie abwägen, welche der Parteien siegreich sein wird, damit Sie sich entsprechend verwandeln können.

Ein weiteres nettes Abenteuer bietet **Brand new SCV**. Sie übernehmen die Rolle eines Marines, der die letzte Hoffnung für ein brandneues WBF ist. Unter Zeitdruck bahnen Sie sich einen Weg durch allerhand Zerg, um das WBF rechtzeitig zu erreichen. Immerhin stehen Ihnen einige Hilfsmittel zur Verfügung: Der Geschützturm hält Gegner gut in Schach und der Schutzschild hilft beim Überleben. ❑



CRUSH COMPANY | Dieser Sidescroller spielt sich wie ein klassischer Arcade-Titel und hat Retro-Flair.



THE CHANGELING | Eine Gruppe Ultralisken jagt uns. Verwandeln wir uns in Zerg, schöpfen die Menschen jedoch Verdacht.

Von: Marc Brehme/
Julian Reimert

Wenn Ihnen die Ranglistenspiele nicht zusagen, sollten Sie einmal diese Karten ausprobieren!



BATTLE TANKS | Zwar noch immer in Entwicklung, sieht aber schon sehr gut aus.

STARCRAFT 2



Mehrspieler-Karten

Viele Spieler sehen einige der Fan-Karten als echte Konkurrenz für die offiziellen Koop- und Ranglistenspiele, andere nur als eine nette Abwechslung. Meist treten zwei Teams gegeneinander an und bis auf wenige Ausnahmen geht es darum, das jeweils andere Team oder gewisse Schlüsselgebäude zu vernichten.

Income Wars hat sich als eine der beliebtesten Karten herausgestellt. Sie erhält regelmäßig Updates und das Spielprinzip ist ebenso simpel wie fordernd: In der oberen Hälfte der Karte wählen Sie Einheiten, die in der unteren Hälfte zum Feind laufen. Wer bessere Kontereinheiten baut, gewinnt. Ein vergleichbares Spielprinzip bietet **The Card Game**. Ähnlich wie bei einem typischen Sammelkartenspiel beschwören Sie Einheiten und Gebäude anhand von Karten, von denen Sie bis zu fünf gleichzeitig auf der Hand halten können.

Viele Maps sind Umsetzungen von **Warcraft 3**-Klassikern, so gibt es etwa einige Neuauflagen der beliebten **DotA**-Karte. Eine davon ist **Heroes of the Ancient Temple**: Hier stehen sich zwei Basen gegenüber, bei denen in regelmäßigen Abständen Einheiten auftauchen. Diese laufen vorbestimmte Wege entlang zur Feindbasis und treffen unterwegs auf ihre Pendants, die das Gleiche versuchen. Beide Gruppen sind ebenbürtig, abgesehen von den Helden, die von Spielern gesteuert werden. Auch hier geht es letztlich darum, die feindliche Basis zu zerstören.

Auf einer ähnlichen Grundlage baut **Battle Tanks** auf. Ein Projekt, das sich seit Mitte Juni für **Starcraft 2** in Entwicklung befindet und sogar heute noch aktiv in **Warcraft 3** gespielt wird. Sie steuern Panzer und Flugzeuge als Helden. Die Besonderheit ist, dass die Waffen automatisch auf alles feuern, was sich in Reichweite befindet. Je weniger Gegner in Reichweite, desto konzentrierter das Feuer. Getötete Feinde bringen Geld, für das man mehr und bessere Waffen sowie andere Panzer kaufen kann. **Battle Tanks** ist ein Gemeinschaftsprojekt, das von einem Dutzend engagierter Menschen entwickelt wird. ❑



INCOME WARS | Massive Truppenmengen sind keine Seltenheit bei dieser Karte.

MARINE ARENA | Bis zu acht Spieler prügeln sich hier mit massenhaft Einheiten.



ROTE WELLE | Bauen Sie fleißig Verteidigungsanlagen, sonst werden Sie überrannt!

STARCRAFT 2

Defensive Maps



Von: Marc Brehme/ Julian Reimert

Zur rechten Zeit die richtige Verteidigung? Testen Sie Ihre Strategien an diesen herausfordernden Karten!

Defensive-Maps erfreuen sich bei der Community größter Beliebtheit, denn bei den meisten dieser Karten geht es nicht darum, gegen einen Gegner zu kämpfen, sondern gegen jede Menge Feinde in immer stärker werdenden Wellen. Dabei müssen Sie einen Ort wie Ihre Basis oder ein Gebäude vor den anrückenden Massen verteidigen.

Ob Sie nun bei **Hell TD** kooperativ mit anderen Spielern das Zentrum der Karte mit Verteidigungstürmen beschützen oder bei **A Standard Tower Defense** mit anderen Spielern darum kämpfen, wer dem Ansturm am längsten standhalten kann – die Möglichkeiten sind so vielfältig, wie es die Fantasie zulässt. Bei **Cube TD** laufen die Gegner keine vorbestimmten Pfade entlang. Die Spieler bauen hier ihre eigenen Labyrinthe aus Türmen. In **Resurgence Base D** bauen Sie auch Türme zur Verteidigung Ihrer Basis und Sie dürfen zu Beginn einen Helden auswählen, der Sie dabei unterstützt. Im Laufe der Zeit gewinnt dieser Held an Erfahrung und Stärke, was Ihnen die Verteidigung erleichtern dürfte.

Manchmal haben Sie statt Verteidigungsanlagen nur Helden zur Verfügung, wie **Corpses!** beweist. Gemeinsam mit anderen Spielern versuchen Sie, mit den aus der Hauptkampagne bekannten Helden Jimmy, Tychus und Swann in einem düsteren Labor die anrückenden Zombies zu überleben. Für Abschüsse erhalten Sie Geld, das Sie in weitere Ausrüstung investieren dürfen. Die Taschenlampen der Helden sind unverzichtbar, da Gegner nur im Licht sichtbar werden.

Bei manchen Karten, etwa der **Circle TD**-Reihe, weichen die Ziele etwas ab: Bei diesen Vier-Spieler-Karten laufen die Gegner so lange am äußeren Rand der Karte im Kreis, bis sie durch den ständigen Beschuss Ihrer Verteidigungsanlagen sterben. Alle paar Minuten rückt eine neue Welle an, egal ob ihre Vorgänger schon das Zeitliche gesegnet haben. Sie und Ihre Kollegen müssen dafür sorgen, dass niemals mehr als 300 Gegner gleichzeitig im „Ring“ sind, sonst ist das Spiel verloren. ❑


CORPSES! | Das Licht der Taschenlampe ist nicht nur nützlich, sondern sieht auch sehr gut aus!


RED CIRCLE TD | Lufteinheiten sind die gefährlichsten Gegner bei Tower-Defense-Karten.

STARCRAFT 2

Umgesetzte Klassiker



Ultraman
In dieser Variante des Klassikers **Pac-Man** laufen Sie mit Ihrem Protagonisten durch diverse Labyrinthe. Sammeln Sie die bunten Pillen ein und weichen Sie dabei den Geistern aus! Haben Sie in einem Level alle Tabletten eingesammelt, folgt der nächste. Bunte Pillen machen die Geister langsam und können für Extra-Punkte aufgefressen werden. Ob fehlerhafte Wegfindung oder nicht, das Verhalten der Geister ist teilweise unberechenbar, was Ihnen gelegentlich zum Vorteil gereicht, Sie andererseits aber auch oft ein Leben kostet. Es gibt sogar eine Highscore-Liste!

Bomberman Arena
Spiele aus den letzten 20 Jahren werden immer wieder neu aufgelegt und der aktuellen Technologie angepasst. Das zeigen uns nicht nur iPhone und AppStore, sondern auch **Starcraft 2**. Bei **Bomberman** legen Sie Bomben und sprengen sich den Weg zu Ihrem Gegenüber frei. Sammeln Sie unterwegs alles an Upgrades ein, was Ihnen in die Finger kommt. Denn damit erhöhen Sie Ihre Laufgeschwindigkeit und die Sprengkraft Ihrer Bomben. Wichtig: Überlegen Sie sich eine Taktik, wie und wo Sie Ihre Sprengkörper am besten platzieren, um sich den Sieg zu sichern.

Starchess
Mit Schach findet nun auch eines der ältesten Strategiespiele der Welt seinen Weg in **Starcraft 2**! Ob Bauer, Läufer oder Springer: Die klassischen Holzfiguren des Spiels der Könige wurden durch passende **Starcraft 2**-Einheiten ersetzt. Schlägt eine Figur eine andere, werden Sie durch eine kleine Zwischensequenz belohnt, die von Einheit zu Einheit unterschiedlich ist. Diese Filmchen sind kurz und knackig, damit Sie nicht die Übersicht verlieren. Klicken Sie eine Figur an, verraten Ihnen farbige Flächen, wo Sie Ihre Einheit hinbewegen dürfen und wo nicht. *(jr)* ❑



ULTRAMAN | Highscores zu knacken ist Alltag für den Ultraman.



BOMBERMAN | Zerstörte Kisten lassen oft Upgrades zurück.



STARCHESS | Ein altes Strategiespiel in einem neuen Strategiespiel.

STARCRAFT 2

Skurrile Minispiele



Bumper Cars
Bis zu vier Spieler tummeln sich gleichzeitig auf einer kleinen Plattform. Zu Beginn des Spiels suchen Sie sich ein Fahrzeug aus den Reihen der Protoss, Zerg und Terraner aus. Die Flitzer unterscheiden sich aber nur optisch voneinander. Ziel ist es, die anderen Spieler durch geschickte Kollisionen von der Plattform zu stoßen. Gelegentlich fallen Upgrades vom Himmel, die Ihnen verschiedene Vorteile bringen. Besonders gefährlich sind die Minen und Raketen. Werden Sie von einer solchen Attacke getroffen, verlieren Sie kurzzeitig die Kontrolle und stürzen in die Tiefe. Es gewinnt, wer am meisten Gegner vom Spielbrett stößt.

Hex'd
Hier kämpfen Sie in einer kleinen Arena gegen andere Spieler. Jeder kontrolliert dabei einen Templer, der mit zwei Angriffs- und zwei Verteidigungsfähigkeiten ausgerüstet ist. Sie sind in der Lage, ungelenkte Blitze verschießen, und Ihr Gegner hat die Möglichkeit, eine Zeitblase zu kreieren, damit er Zeit zum Ausweichen hat. Erschaffen Sie Ihre zielsuchenden Energiebälle, kann Ihr Gegner – sofern im richtigen Moment aktiviert – die Bälle einfach zurückwerfen. Am besten werden alle Fähigkeiten mit der Tastatur genutzt, um schneller reagieren zu können. Eine große Palette Spielmodi sorgt für ordentlich Abwechslung.

Baneling Arena
Auf dieser Karte steuern Sie die Einheit eines Marodeurs aus der Schulterperspektive. In einer von zwei unterschiedlichen Arenen bekämpfen Sie Ihre Widersacher, indem Sie mit explodierenden Berstlingen nach ihnen werfen. Die Steuerung der Modifikation ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig: Sie bewegen Ihren Protagonisten mit der Tastatur durch die Arena und können sich mit der Maus umsehen. Mit der linken Maustaste werfen Sie die Berstlinge in Kamerablickrichtung, mit der rechten benutzen Sie sammelbare Spezialfähigkeiten wie Schilde und riesige Super-Berstlinge. *(jr)* ❑



BUMPER CARS | Die KI ist auf dieser Map recht herausfordernd.



HEX'D | Zielsuchende Attacken sind beliebt, aber leicht abzuwehren.



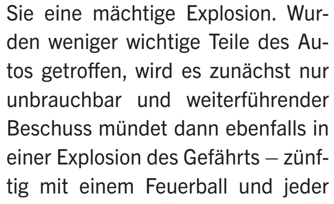
BANELING ARENA | Wir bewerfen unsere Gegner mit Berstlingen.



UNAUFHALTSAM | Panzer durch Feindlager zu steuern, macht nun noch mehr Spaß.

ARMED ASSAULT

ACE-Mod



Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Variabel
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Von: Marc Brehme und Julian Reimert

Mit dieser Total Conversion machen Sie aus Armed Assault ein noch besseres Spiel.

Die Abkürzung **ACE** steht für **Advanced Combat Environment**. Die Mod gestaltet die Kämpfe in **Armed Assault** noch realitätsnaher. Die komplette Feature-Liste dieser sehr umfangreichen Fan-Erweiterung hier aufzuführen, würde den Umfang dieser Seiten sprengen. Deshalb beschränken wir uns auf die wichtigsten Eckdaten.

So wurden unter anderem die Zerstörungseffekte von Fahrzeugen verändert und der Realität angepasst. Je nachdem, wo ein Fahrzeug getroffen wird, passiert nun etwas anderes. Bei einem Treffen des Munitionslagers des Vehikels erwartet Sie eine mächtige Explosion. Wurden weniger wichtige Teile des Autos getroffen, wird es zunächst nur unbrauchbar und weiterführender Beschuss mündet dann ebenfalls in einer Explosion des Gefährts – zünftig mit einem Feuerball und jeder Menge Rauch.

Der Bug, dass Fahrzeuge im unmodifizierten Spiel auch unter Wasser brannten, wurde behoben. Außerdem tragen alle Soldaten jetzt Erkennungsmarken des Militärs. Gehen Sie zu toten Soldaten, können Sie sich die sogenannten Dogtags ansehen. Außerdem steht es Ihnen frei, das Sammeln dieser Erkennungsmarken in Missionen einzubauen.

Feuernde Panzergeschütze sorgen bei daneben stehenden Soldaten ohne Gehörschutz für Desorientierung oder Bewusstlosigkeit, tödlich ist der Kontakt mit Rotoren von Hubschraubern sowie Treffer mit großkalibriger Munition – eventuell sogar wenn Sie in Deckung sind. Die Mod berechnet beim Einschlag eines vom Spieler abgefeuerten Geschosses, ob die Kugel das Hindernis durchdringt und es vielleicht Querschläger gibt. *(mb/jr)* ❑

Info: www.armaholic.com/page.php?id=4443


ACE | Feuer, Flammen, Rauch und Explosionen sehen dank der Mod nun bedeutend besser aus.



ARSENAL | Diese Mod bringt hunderte neue Objekte, etwa diesen AH-1Z-Angriffshubschrauber, mit.

ARMED ASSAULT

Dynamic War



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Variabel
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Diese Modifikation erweitert das Spiel um eine Minikampagne, die sich fast wie ein Rollenspiel anfühlt. Sie nehmen Missionen an, lassen sich ins Einsatzgebiet fliegen und kommandieren dabei einen kleinen Infanterie-Trupp. Diesen können Sie nach jedem Einsatz neu bewaffnen.

AUFTRAGSVERGABE | Zunächst besorgen Sie sich in Ihrer Basis einen Auftrag. Dort stehen Soldaten, die Ihnen verschiedene Dienste anbieten. Ein Sanitäter verarztet Sie und Ihren Trupp, der Waffenoffizier kümmert sich um Ihre Ausrüstung und der Kommandant verteilt Missionen.





PILOTPROJEKT | Nun reden Sie mit dem Piloten und legen ihre Landezone auf der Karte fest. Hier haben Sie Handlungsfreiheit und können die Mission also an beliebiger Stelle beginnen. Anschließend werden Sie in Echtzeit zum Einsatzgebiet geflogen.

KÄMPFEN | Im Einsatzgebiet erwarten Sie Missionen wie Patrouillen oder Eskortierungseinsätze. Unter Ihrem Kommando befindet sich ein kompletter Trupp Infanterie. Sie können weitere Einheiten und später sogar Artillerieschläge anfordern.





SCHLUSSSTRICH | Am Missionsende begeben Sie sich zum Extraktionspunkt auf Ihrer Karte. Dort fordern Sie Ihre Evakuierung an, warten auf den Helikopter und fliegen zurück zur Basis. Hier munitionieren Sie auf und nehmen die nächste Mission an.

info: www.armaholic.com/page.php?id=2127

ARMED ASSAULT

Russian Architecture



Modder, die ihre Nation im Spiel verewigen wollten, haben diesmal nicht – wie sonst in der **Arma**-Community meist üblich – die landestypischen Militärstreitkräfte nachgebaut, sondern die Achitektur ihrer Heimat in **Armed Assault** integriert. Mit der Installation von **Russian Architecture** erweitern Sie Ihr Spiel um zahlreiche Objekte und Gebäude im russischen Baustil. Von einer Kirchenruine mit Zwiebelturm bis zum Wohnkomplex ist alles dabei. Die meisten Gebäude wirken allerdings recht verfallen. *(jr/mb)* ❑

Info: www.armaholic.com/page.php?id=3898



RA-MOD | Kämpfen Sie doch einmal in russischen Kleinstädten.

ARMED ASSAULT

SLX-Mod



SLX | Es wird seltener gestorben, dafür gibt es häufiger Verwundungen.

Die **SLX**-Mod will den Krieg in **Armed Assault** noch realitätsnaher erscheinen lassen und macht die Militärsimulation etwas schwieriger, aber auch taktisch anspruchsvoller. Zum Beispiel ist die Frontpanzerung einiger Fahrzeuge nun deutlich stärker als die Heckpanzerung und Kämpfe dauern insgesamt etwas länger. Die künstliche Intelligenz agiert jetzt auch mit Taktiken wie Unterdrückungsfeuer und versucht, Stellungen zu flankieren. Außerdem verbesserten die Modder einige Effekte sowie die Wegfindung von Fahrzeugen. *(jr/mb)* ❑

Info: www.armaholic.com/page.php?id=3121

ARMED ASSAULT

Aimpoint Desert Weapon

Mit dieser Mod tauschen Sie die Optik der Waffen in **Armed Assault** aus. Die neuen Texturen sind an jene Waffen angelehnt, die in den Konflikten der Wüstenregionen benutzt werden. Funktionsweise und Genauigkeit ändern sich nicht. Die Schießprügel erhalten lediglich ein realistisches Wüsten-Camouflage. Das passt bedeutend besser in die Region, in der die Kampagne von **Armed Assault** spielt. Mehr als ein Dutzend Sturmgewehre sowie einige Maschinen- und Scharfschützengewehre wurden verändert. *(jr/mb)* ❑

Info: www.armaholic.com/page.php?id=2127



DESERT WEAPONS | Links die originalen, rechts die neuen Texturen.


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Variabel
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ARTENVIELFALT | Die Mod bringt zahlreiche neue Gegner und Monster mit.

FALLOUT 3

Nuclear Modding Complete Edition



Von: Marc Brehme

Diese geniale Mod-Compilation beinhaltet so viele Veränderungen, dass Fallout 3 fast ein neues Spiel wird.

Die Mod-Compilation des Teams Nuclear Modding besteht aus mehreren, teils sehr umfangreichen Modifikationen. Während **Venom 2** vor allem neue Waffen, Gegner und Rüstungen mitbringt und auch am Balancing des Spiels feilt, macht **Living Wasteland** das Ödland deutlich lebendiger als im unmodifizierten Hauptspiel und die Erweiterung **C.B.O. (Companion Behaviour Overhaul)** bringt auch neue Begleiter ins Spiel.

Für Living Wasteland (**LW**) hat sich das Modding-Team ein großes Ziel gesetzt, denn mit einigen Aspekten des Hauptspiels war es nicht zufrieden. Zwar sei das Ödland eine verlassene Einöde, aber unklar sei, warum die Siedler immer nur in ihren Städten blieben oder der Spieler der einzige Charakter sei, der das Ödland bereise und erforsche, gaben die Modder zu bedenken. Mit der Installation von **Living Wasteland** soll „das Gefühl, die Welt sei ausschließlich für den Spieler da" nun endgültig verschwinden.

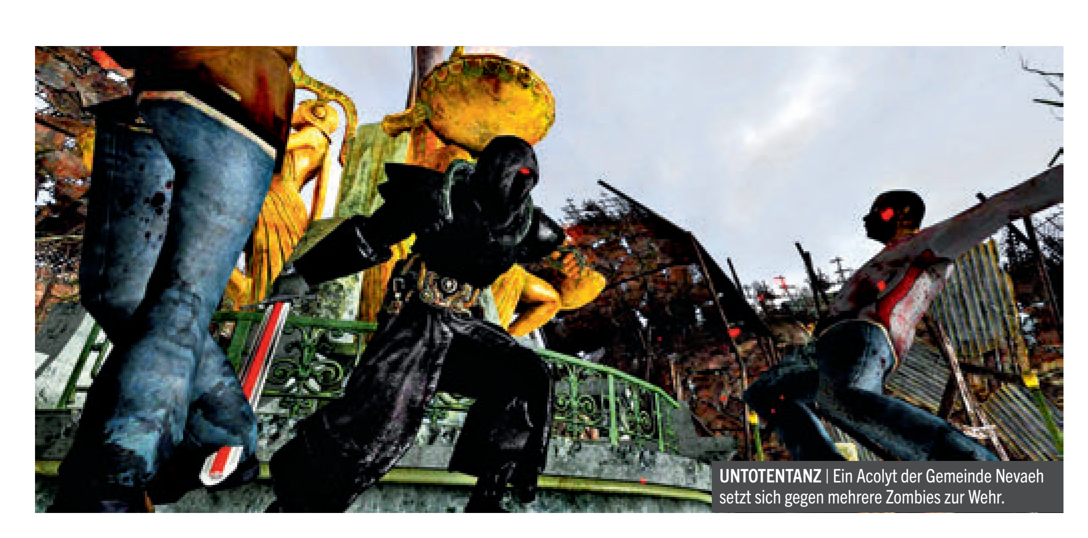
Die Fan-Erweiterung setzt zum Teil auf bereits bekannte, beliebte und bewährte **Fallout 3**-Modifikationen und erweitert, optimiert, modifiziert und debuggt diese, um ein neues Spielerlebnis im Ödland zu ermöglichen.

Living Wasteland fügt neue Reisende, Karawanen, Schauplätze und einige Quests in die Spielwelt ein. Zwischen den Städten reisen nun mehr als 70 sogenannte Ödländer (NPCs) hin und her. Sie tauchen über alle Siedlungen verteilt auf, liefern sich Gefechte und leben und sterben nun auch wahrhaftig im Ödland.

Bei den neuen Quests erledigen Sie unter anderem einen Job für Wanderprediger Bane, lüften das Geheimnis um Ray's Luke, helfen Razor, seine Vergangenheit und

INSTALLATION

Die Mod-Sammlung **Nuclear Modding Complete Edition** finden Sie auf unserer Extended-DVD. Bitte befolgen Sie unbedingt Schritt für Schritt die beigefügte ausführliche deutsche Installationsanleitung und lesen Sie auch das gelungene Handbuch des Mod-Teams. Beachten Sie auch die angegebene Ladereihenfolge der einzelnen Module. **NMCE** setzt die offiziellen **Fallout 3**-Add-ons nicht zwingend voraus, nutzt sie jedoch, wenn sie installiert sind. Zur Installation von **NMCE** wird der **Fallout 3**-Mod-Manager (http://sourceforge.net/projects/fomm) benötigt!



UNTOTENTANZ | Ein Acolyt der Gemeinde Nevaeh setzt sich gegen mehrere Zombies zur Wehr.


GRUPPENTHERAPIE | Ein Spieler mit neuen Waffen und Rüstungen kämpft gegen eine Horde Ghoule.


ORTSKUNDIG | Razors Handelsposten ist ein neuer Schauplatz.

seine Ängste zu überwinden, oder begleiten Caesars Karawane quer durch das Ödland.

Außerdem kommen Sie an einigen neuen Schauplätzen vorbei: Rockstock ist ein von Raidern belagerter Ort, an dem auch ein Behemoths sein Unwesen treibt. Die Stadt New Atlantic City wurde auf einer alten Highway-Brücke errichtet und ihre Einwohner haben sich der Maulwurfszucht verschrieben. Eine geheimnisvolle neue Location ist auch Nevaeh. Der zum Teil düstere Ort wird von einer religiösen Gemeinschaft bewohnt.

In vielen Aspekten ist **Living Wasteland** komfortabel konfigurierbar, um die einzelnen Inhalte an die eigenen Vorlieben individuell anzupassen. Die Mod wird nach Aussage der Macher in Zukunft weitere zusätzliche Module beziehungsweise Gebiete und Quests durch Updates erhalten.

Venom 2 legt Wert auf ein stabiles Spiel und nimmt deshalb keine kritischen Änderungen am Spiel vor. Alle modifzierten Inhalte passen in das Spiel; die **Fallout 3**-Spielmechanik wurde beibehalten. Alle Inhalte der Mod sind auf das normale Spiel abgestimmt. Es gibt also keine überstarken Dinge und auch keinen superstarken Helden.

Die Mod integriert nicht nur neue Gegner (etwa tätowierte Reaver, Androiden, einige seltsame Lebensformen) und hunderte neue Nichtspielercharaktere (NPCs) mit teils ganz neuen Arten und Unterarten sowie unterschiedlicher Erfahrung (jung, unerfahren, tödlich), sondern erweitert auch bestehende Gegner-Arten. Die neuen Varianten haben verschiedene Stufen mit unterschiedlichem Aussehen und neuen Texturen. Zudem fügt **Venom 2** neue Begleiter (Kreaturen, Wachhunde, individuelle NPCs) und mehr als 200 neue Waffen ein, die auch von Gegnern benutzt werden. Spieler freuen sich weiterhin über viele frisch kreierte Rüstungen, militärische Uniformen und schwere Panzerrüstungen sowie neue Fundgegenstände. Auch die Inhalte von Kisten, Containern und hunderter neuer Truhen haben die Modder umfassend neu balanciert.

Bei den neuen beziehungsweise überarbeiteten Waffen nutzen die Modder nur „die wirklich schönsten Waffenmodelle aller Quellen“ und auch frische, realitätsnahe Sounds. Teils gibt es ganz neue Waffengattungen wie Revolver, schwere MGs oder Pulse-Rifles und alle Knarren des Spiels haben neue, passende Benennungen und benötigen teils neue Munitionssorten beziehungsweise Kaliber. Dadurch wird auch beim Sammeln und Einsetzen von Waffen und Munition nun ein gewisses Management notwendig.

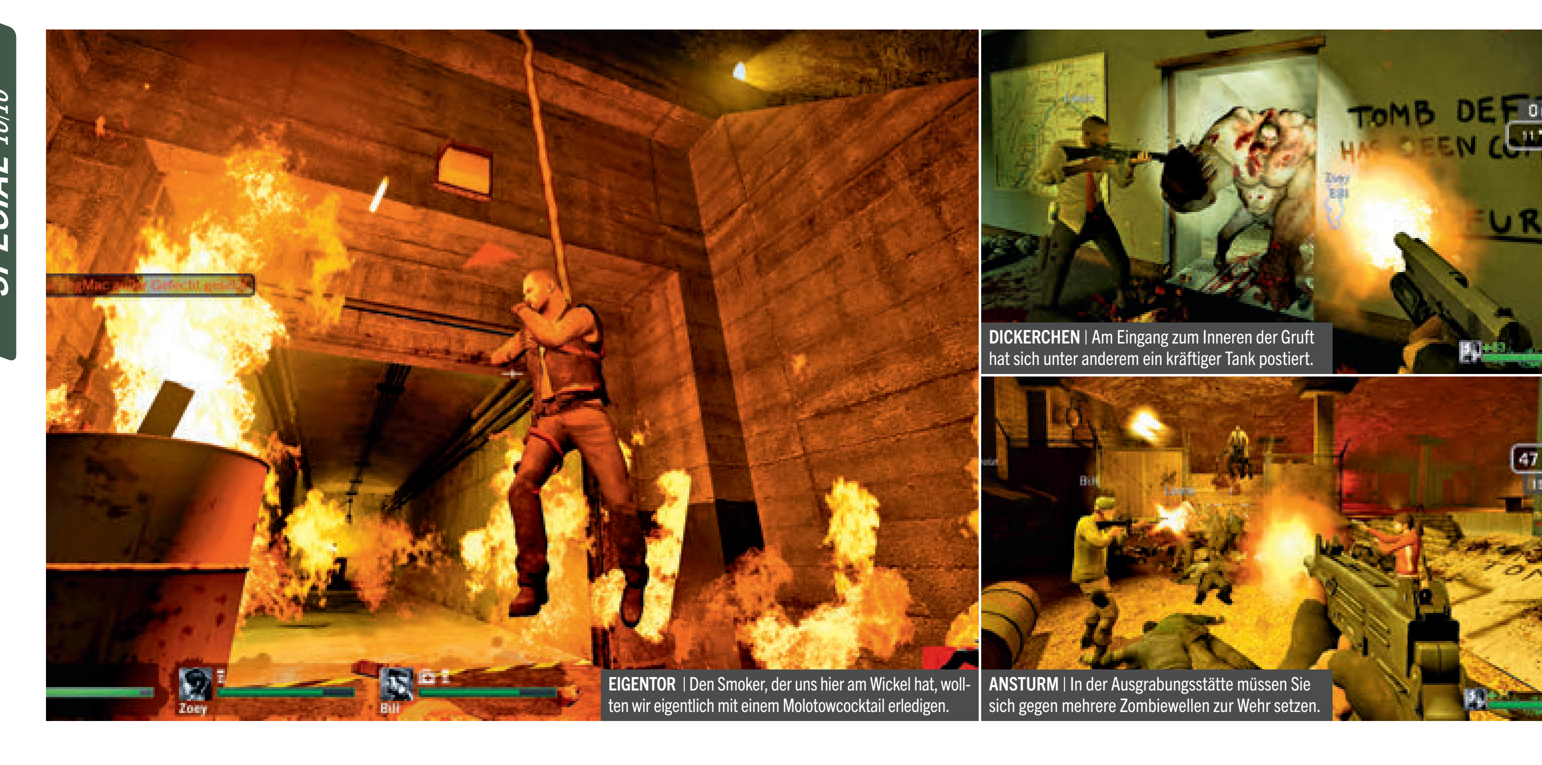
Das gelungene C.B.O. (**Companion Behaviour Overhaul Menu**) bringt nicht nur sechs neue Begleiter mit, sondern ermöglicht es auch, das Verhalten jedes einzelnen Mitreisenden individuell zu konfigurieren und festzulegen. Das betrifft etwa die Sterblichkeit, Heilungsrate, Stimpak-Nutzungschwelle, Strahleneinwirkungen und die Wasserquellennutzung sowie mehrere Kampfstilvarianten.

Die neuen Weggefährten haben zum Teil neue Waffen und Rüstungen und besitzen jeweils besondere Special Features. So fragt etwa der übellaunige Cowboy Walker gelegentlich nach Bier und Zigaretten, die freche Göre Angel hat ihren eigenen Schoßhund und die Ex-Rangerin Calista kann sich sogar in einen Mutanten verwandeln. Fantastisch, was Nuclear Modding mit ihrer **Complete Edition** hier abliefert! ❑

Info: www.nuclear-modding.de


SCHÜTZENFEST | **Venom 2** bringt mehr als 200 neue Waffen und teils neue Waffengattungen mit.


BEGLEITSERVICE | Walker und die freche Göre Angel aus **C.B.O.** sind die Lieblinge der Community.



EIGENTOR | Den Smoker, der uns hier am Wickel hat, wollten wir eigentlich mit einem Molotowcocktail erledigen.

DICKERCHEN | Am Eingang zum Inneren der Gruft hat sich unter anderem ein kräftiger Tank postiert.

ANSTURM | In der Ausgrabungsstätte müssen Sie sich gegen mehrere Zombiewellen zur Wehr setzen.

LEFT 4 DEAD

One 4 Nine

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme

Greifen Sie zu, spielen Sie! Diese Fan-Kampagne ist gelungene Qualitätsarbeit – wie das Original.

Obwohl **Left 4 Dead 2** schon 2008 veröffentlicht wurde, steht dessen Vorgänger bei Spielern und auch Moddern weiter hoch im Kurs. Mit **One 4 Nine** erschien am 22. August 2010 eine Fan-Kampagne, die den originalen Karten von Valve in Sachen Qualität wahrlich Paroli bieten kann. Mit vier Levels und rund einer Stunde Spielzeit bietet die Mod zwar nicht gerade einen imposanten Umfang, punktet dafür aber umso mehr mit gelungenem Leveldesign, stimmiger Beleuchtung und Soundeffekten sowie toller Atmosphäre.

Die vier Überlebenden verschlägt es in eine Wüstenlandschaft im US-amerikanischen Nevada. Die US-Armee hat dort eine altertümliche Gruft entdeckt und zunächst einmal eine Militärbasis dort errichtet. Es dauerte einige Jahre, bis die Armee es schaffte, die geheimnisvolle Anlage zu öffnen. Francis, Bill, Zoey und Louis haben keinen Schimmer, warum die Miltärbasis dort existiert. Aber die Gerüchte, dass es sie gibt, hat in ihnen Hoffnung geschürt, dort eine Sicherzeitszone zu finden, in die sie sich vor den Zombiemassen retten können. Allerdings haben sie keine Ahnung, was sie dort erwartet …

Das Abenteuer beginnt auf einer Wüstenstraße und der Modder fackelt auch nicht lange damit, schon hier die ersten Boss-Zombies wie Hunter oder Boomer auf Sie loszulassen. Ein Hinweis schickt Sie zur nahegelegenen Daughtery Farm, doch auch diese wurde schon von Untoten überrannt. Unter der Farm führt ein Tunnelsystem zur Militärbasis, doch auch das ist mit Zombies gespickt. Und überall warnen Hinweisschilder davor, sich der Gruft zu nähern.

Die Gestaltung der Levels dort sowie in der Militärbasis und den wenigen Außenarealen ist vorbildlich. Versteckte Gänge locken mit Boni. Einzig die Gruft am Ende der Mod ist sehr linear gestaltet. Dort müssen Sie einige Gegnerwellen und Bosse bekämpfen und Ihre Augen anstrengen, da der Macher in diesem Endkampf eine mehrfach wechselnde Farbgebung (etwa bei Wärmebildsicht) als Stilmittel einsetzt.

One 4 Nine bietet einen Einzelspieler- und einen Koop-Modus. Modder Keved bastelt derzeit an der Spielart Versus, die er bald nachreichen möchte, und an weiteren Survival-Karten. *(mb)*

Info: www.one4nine.co.uk

MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLI

MAFIA 2: NACKTE-KANONE-INTRO
Lustige Spielevideos gibt es bei Youtube zuhauf. Darunter sind auch viele Adaptionen des Intros des witzigen Achtziger-Jahre-Streifens **Die nackte Kanone**. Jetzt haben findige Tüftler den Film auch mit der **Mafia 2**-Engine erstellt. Schon jetzt einfach Kult!
Info: youtube.com/watch?v=zsQnRukEBLI

MAFIA 2: FREERIDE-MOD
Das freie Erkunden der Stadt außerhalb einer Mission ist in **Mafia 2** nicht möglich. **Costa's Freeroam Mod** integriert im Story-Menü nun den Punkt Free Ride und ermöglicht das ungezwungene Erkunden der Spielwelt und die Einstellung des Wetters.
Info: www.mafia-empire.com

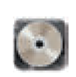
DA:O-AKABAR-TRAILER
Eigentlich sollte die **Dragon Age: Origins**-Mod **Akabar** bereits zur Gamescom im August fertig sein. Aber das Einzelspielerabenteuer aus deutschen Landen verspätet sich bis in den Herbst. Dafür macht der Trailer auf unserer DVD bereits Appetit.
Info: www.akabar.de

MIRROR'S EDGE: PLAY AS COP
Die kleine Mod **Play as a Pursuit Cop** tauscht im Actionspiel **Mirror's Edge** das Spielermodell von Faith gegen das der sie verfolgenden Cops aus. Damit die Atmosphäre passt, hören Sie nun auch die Sprachausgabe einer männlichen statt einer weiblichen Stimme.
Info: moddb.com/mods/play-as-a-pursuit-cop

PAYNE EFFECTS 3
Um **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** etwas aufzupeppen, hat Modder The Silver One die **Payne Effects 3** geschaffen. Die Mod bringt zum Beispiel neue Texturen, Waffen, Partikeleffekte, und zusätzliche Gewalteffekte sowie eine freie Kamera.
Info: moddb.com/mods/payne-effects-3

CRYSIS

Killer's Skill



In der **Crysis**-Mod **Killer's Skill** finden Sie sich auf einer Insel wieder. Zwar ist die beschauliche Lagune, in der die Erweiterung spielt, idyllisch wie ein Foto im Urlaubskatalog, aber Ihre Mission ist es nicht, sich zu entspannen und Cocktails zu schlürfen, sondern zu überleben!

Killer's Skill ist eine Karte, bei der Sie als Einzelkämpfer mit anstürmenden Gegnermassen fertig werden müssen, und wurde von den Moddern Lenox und Merhunes in nur drei Wochen erstellt. Zu Beginn dackeln Sie in die wunderschön gestaltete Lagune. Sie bekommen mitgeteilt, dass Sie einfach einem Typen nachlaufen sollen, der Ihnen alles erklärt. Aber Pustekuchen! Nur Sekunden nach dieser Ansage wird Ihr Helfer Sykes umgenietet und Sie gehen in Deckung. Nun weisen Ihnen kleine Hologramme auf dem Boden den Weg ins Zentrum der Karte. Außerdem werden Hinweise und Erklärungstexte wie in **Splinter Cell: Conviction** elegant als 3D-Texte in die Spielwelt eingeblendet. Sehr stylish!

Sie überleben nur, wenn Sie in Bewegung bleiben, an den waffenstarrenden Fleckchen der Map die richtige Wumme wählen und dort regelmäßig Ihren Munitionsvorrat aufstocken. Gefährlich ist, dass Sie natürlich nicht die ganze Umgebung im Auge behalten können, wenn Sie von Deckung zu Deckung sprinten und Ihren Kopf immer unten halten.

Und die Feinde agieren recht clever, nehmen Sie in die Zange oder tauchen sogar durch die Lagune, um Ihnen plötzlich in den Rücken zu fallen. Kleiner Tipp: Wenn Sie die Feinde mit einer pinkfarbenen Silhouette umlegen, wird Ihre Munition vollständig aufgefüllt.

Die Macher dieser kleinen, aber feinen Mod hetzen Ihnen in **Killer's Skill** insgesamt 50 Gegner auf den Hals. Starker Tobak, obwohl die Spawnpunkte immer gleich sind. Haben Sie die Fähigkeiten, sie alle zu überleben? *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/killers-skill

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: bis zu 30 Minunten
Schwierigkeitsgrad: Schwer



IDYLLISCH | In der bildschönen Lagune leistet auch die durchschlagskräftige Minigun gute Dienste.

NAHKAMPF | Die Gegner spawnen auch in Ihrer direkten Umgebung. Dann heißt es schnell sein.

THE WITCHER

Right to the Throne

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Die polnische Modding-Gruppe Ifrit hat bereits mit Fan-Erweiterungen wie **Full Combat Rebalance**, **The Wedding** und **Merry Witchmas** bewiesen, dass Sie tolle Abenteuer für **The Witcher** basteln können. Im September veröffentlichte sie mit **Right to the Throne** erneut ein tolles Fan-Abenteuer (auf Englisch), das Hexer Geralt bestehen muss.

Gerade vor der Kneipe in Wyzima angekommen, wird Geralt gleich von einem Unbekannten angepöbelt und in einen Kampf verwickelt. Mit der Recherche nach dem Streitbold beginnt die Hauptquest des Abenteuers, in dessen Verlauf Sie es immer wieder mit Wraiths zu tun bekommen.

Später treffen Sie auf Triss Merigold, die Ihnen erklärt, dass diese Wraths beschworen wurden. Während des Gesprächs mit Triss berichtet eine verängstigte Frau von einer Wraith-Attacke in der Nähe des Flusses. Nach dem Kampf flieht ein Bettler, der die Wratihs kontrollierte. Sie verfolgen ihn in eine Höhle, in der er schreckliche Kreaturen auf Sie hetzt. Mittels Teleporter gelangen Sie nach den Kämpfen in einer weitere Höhle. Dort treffen Sie auf Nobilites, der behauptet, der echte König von Temerien zu sein …

Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihm glauben und Foltest, den regierenden König von Termerien, erledigen – oder ob Nobilites ein Lügner ist und dafür den Tod verdient. **Right to the Throne** bietet mehr Kämpfe als ausschweifende Gespräche. Obwohl Sie weniger Entscheidungen als im Hauptspiel treffen, haben Sie auch in dieser Fan-Erweiterung Handlungsfreiheit und können viele Nebenquests erledigen. Dabei suchen Sie z. B. einen gestohlenen Ring, besorgen Medizin für eine Dryade oder verkaufen als Strohmann etwas für eine Elfin und spielen dabei eventuell eine von drei neuen Sex-Karten frei. *(mb)* ❑

Info: moddb.com/mods/right-to-the-throne



JOBBÖRSE | Der Chef der Stadtwache offeriert uns 300 Orens, wenn wir einige Wraiths erledigen.

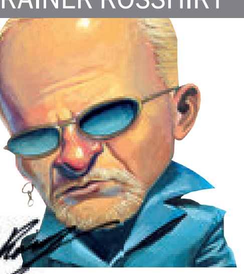


KLONARMEE | In der östlichen Gruft warten bereits einige Wraiths. Und sie bleiben nicht die einzigen …

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Große Skandale erschüttern die Welt und sorgen für gehöriges Blätterrauschen in allen Magazinen. Dabei geraten kleine Nachrichten oft in Vergessenheit.“

Allerdings sind es oft die kleinen, unscheinbaren Nachrichten, die unser Leben nachhaltig beeinflussen. Ich konnte neulich lesen, dass in München künftig keine Autokennzeichen mehr ausgegeben werden, welche die Zahlenkombinationen „AH-18“, oder „HH-88“ enthalten, weil sie bei Rechtsextremisten sehr beliebt sein sollen. Ich brauchte einige Zeit, um dies zu realisieren, war dann aber umso geschockter. Endlich werden in Bayern keine Wagen mehr fahren, an denen das Monogramm des Führers oder seines Spießgesellen prangt. Bravo, München – ein vorbildlicher Entschluss. Nach der ersten Welle der Begeisterung drängten sich mir jedoch erste Zweifel auf, ob diese Maßnahme allein schon ausreichend ist. Immerhin haben wir ja noch den Rechtsverkehr (dieses Wort bitte energisch und mit der Betonung auf der ersten Silbe aussprechen)! Was sollen unsere Nachbarn nur von uns denken, wenn wir trotz unserer Vergangenheit immer noch daran festhalten? Nehmen wir uns doch ein Beispiel an den Insela… äh … unseren englischen Freunden und führen den politisch wesentlich korrekteren Linksverkehr endlich ein, um ein Zeichen zu setzen. Mit ein wenig gutem Willen gelingt es uns sicher, auch die letzten Auswüchse zu beseitigen. Der rechte Winkel gehört im Geometrieunterricht natürlich sofort und ersatzlos gestrichen und aus der rechten Ecke im Boxsport wird die Ecke Nummer 2. Zum Glück ist der Begriff Rechtschaffenheit ja kaum mehr verbreitet und schafft sich somit quasi von selbst ab. Ein Stein des Anstoßes sind natürlich noch immer die Autobahnen. Als ob das Wort an sich nicht schon unkorrekt genug wäre, verfügen diese auch noch über eine rechte (!) Spur und es gilt ein Rechtsfahrgebot (!!) auf ihnen. Das kann so nicht hingenommen werden. Ersatzlos abschaffen, das ist die einzige Möglichkeit, um dem befreundeten Ausland eine makellose Gesinnung zu demonstrieren. Zumindest ist der Vergaser in deutschen Autos bereits so gut wie ausgestorben. Nicht auszudenken, welche Assoziationen dies wecken könnte. Dass der Fahrer zwangsläufig nur rechts sitzen kann, muss unbedingt auch gleich geändert werden. Der alte Führerschein (!) ist glücklicherweise längst der Fahrerlaubnis gewichen. Vor Entsetzen geschüttelt stellte ich sogar fest, dass mein Wagen (amerikanischer Herkunft) über Federbeine der Marke „White Power“ verfügte, die ich natürlich sofort auswechseln ließ. In Holland benutzt übrigens die Bahn das Kürzel „NS“ (Nederlandse Spoorwegen) und fährt sogar den Bahnhof in Frankfurt an. Ein unhaltbarer Zustand. Stoppt solche Entgleisungen schon an der Grenze! Leider gibt es aber immer noch unsensible Eltern, die ihren Kindern erlauben, als Rechtshänder aufzuwachsen, was sich hoffentlich bald ändern wird, wenn wir erst genug sensibilisiert wurden. Um wirklich ganz sicherzugehen, sollten wir die Richtung „Rechts“ komplett in „das andere Links“ umbenennen, um radikalen Randgruppen schon rein verbal die Grundlage zu entziehen. Ich habe mir sogar vorgenommen, öfters die Meinung anderer zu vertreten, um nicht als rechthaberisch (was sich ja wohl auch von „rechts“ ableitet) zu gelten. Sie sehen: Alles kann noch gut werden.
An Tagen wie diesen haben sogar die Stimmen in meinem Kopf Angst davor, mit mir zu reden.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Eat and Read

„Hast du da vielleicht einen geheimen Trick?“

Hallo Rainer,
nachdem ich einige deiner Rezepte ausprobiert habe, frage ich mich allerdings, wie du es schaffst, nicht zuzunehmen. Hast du vielleicht einen geheimen Trick?

Viele Grüße von TG

Ja wie? Ich habe nicht zugenommen? Du kannst entweder schön schmeicheln oder du hast eine ausgeprägte Sehschwäche. Da es mir neu wäre, dass die PC Games in Brailleschrift erscheint, kann ich dir nur raten, die Games beim Lesen vertikal nicht so stark zu biegen, das sorgt für enorme Parallaxefehler! Zumindest ist es richtig, dass ich in den letzten paar Jahren nicht NOCH mehr zugenommen habe. Und da gibt es tatsächlich einen geheimen Trick. Wenn ich Pasta gegessen habe, nehme ich stets noch einmal die gleiche Menge Antipasta zu mir!

Mobbing

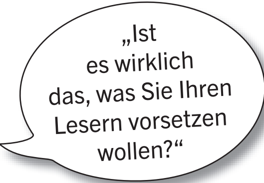
„Ich werde morgen eingeliefert.“

Ich hoffe sie werden auf meine Mail aufmerksam! Mehr als der Betreiber wo ich dieses Onlinegame gespielt habe und auch wohl noch weiter spielen werde, wenn ich geholfen worden bin! Ich werde morgen wegen massivem mobbing in die Psychiatrie eingeliefert und möchte sie damit informieren damit sie vieleicht andere Spieler helfen können!

Ich danke im Voraus: Marcel Wernecke

Im Betreff der E-Mail wurde der pauschale Begriff „keine Hilfe“ angegeben, was zwar die Sache trifft, aber für niemanden sonderlich hilfreich ist. Leider scheint kaum noch jemand zu wissen, wofür die Zeile „Betreff“ eigentlich gut ist und wie man sie effektiv nutzen könnte. Im eigentlichen Schreiben ist allgemein von einem ominösen Online-Game die Rede. Irgendwann werde ich herausfinden, von welchem – es gibt ja nur ein paar. Aber auch sonst hielten Sie sich mit Details erfreulich zurück. Sollten Sie in dieser Art auch den Support des Betreibers kontaktiert haben, wundert mich die unterlassene Hilfestellung leider keineswegs. Der bedauernswerte Kollege wird immer noch damit beschäftigt sein, herauszufinden, worum es überhaupt geht. Ob Sie die Hilfe eines Psychiaters benötigen, kann ich nicht beurteilen. Die Hilfe eines Deutschlehrers sollten Sie jedoch in keinem Falle abschlagen.

Eat and Read More



Hallo Herr Rosshirt,
ich möchte mich auch einmal zu Wort melden. Es geht um die Rezepte, die Sie seit geraumer Zeit auf Ihren Seiten veröffentlichen. Meinem Freund zuliebe habe ich ein paar von denen nachgekocht. Er war auch ganz begeistert davon, was mich schon ein wenig wunderte. Diese Rezepte sind allesamt simpel und viel zu kalorienhaltig. Ist es wirklich das, was Sie Ihren Lesern vorsetzen wollen?

Mit freundlichen Grüßen:
Marianne Toom

Ich fürchte, dass Sie hier einer grundsätzlichen Falschinformation aufgesessen sind. Primär sind meine Rezepte für Männer gedacht, was daran liegen könnte, dass ich mich selbst zu dieser Gattung zähle. Die meisten Männer sind nun einmal auf simple Rezepte zwingend angewiesen und bevorzugen eher die … äh …

kräftigere Kost. Ohne jetzt politisch inkorrekt werden zu wollen, möchte ich anmerken, dass zumindest in diesem Punkt Männer grundsätzlich anders gestrickt sind als Frauen. Wenn sich Männer einen hinter die Binde kippen, ist es ganz bestimmt nicht dasselbe, als wenn Frauen das tun!

Quiz



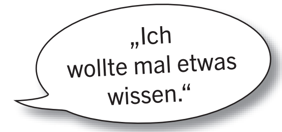
Hi, Rainer!

Die Antwort zum Gewinnspiel in der aktuellen Ausgabe kann doch nur „Rainer Rosshirt“ sein! Kein wirkliches Foto einer Person, sondern quasi ein Bild im Bild. Ein Bild einer schwarz gekleideten Person, die etwas kräftiger ist – und das Gesicht ist nahezu unkenntlich. Das musst du sein! Ich hab dich lieb. Und ich heiße Christian, deine Hoffnungen sind also vergebens, dass es eine Christine war. Und nun werde ich an ein stilles Örtchen gehen und die PC Games zu Ende schmökern. Mit freundlichen Grüßen und im heterosexuellem Sinne:

Chris

Du hast natürlich richtig geraten und somit auch an der Verlosung teilgenommen. Ohne deine Gefühle verletzen zu wollen, möchte ich jedoch anmerken, dass mir stets ein wenig unwohl ist, wenn fremde Männer mir gestehen, mich liebzuhaben. Wenn ich ehrlich bin, würde es genügen, wenn mich unsere Leser schätzen und gerne meine Seiten lesen. Größere Gefühlsausbrüche sind hierbei keineswegs vonnöten. Auch ich werde jetzt das Örtchen aufsuchen. Mir ist immer noch etwas übel wegen deines romantischen Gefühlsausbruches.

Superstar Manager



Hallo,

wollte mal etwas wissen, und zwar ob es in nächster Zeit einen Superstar-Manager geben wird, in dem man Sänger oder eine Band ganz weit nach oben bringen kann.

MFG Fabian Knapp

Da meine Kristallkugel schon wieder in der Reinigung ist, kann ich momentan nur raten. Aber die Wahrscheinlichkeit einer solchen Simulation erscheint mir nicht sehr hoch. Allerdings finde ich die Idee ganz hervorragend. Auch

ROSSIS RACHE AN **HERRN SIEBERT**

Rossi: Sehr geehrter Herr Siebert, vielen Dank für Ihre sehr ausführliche E-Mail. Ich freue mich immer über Post von Lesern, vor allem wenn sie, wie in Ihrem Falle, davon zeugt, dass der Verfasser der deutschen Sprache mächtig und in der Lage und Willens ist, Grammatik- und Rechtschreibregeln konsequent anzuwenden. Eine Kunst, die heute leider in Vergessenheit geraten zu sein scheint. Auch Beilagen in Form von PDF-Dateien zur Verdeutlichung der Sachlage sehe ich nicht ungern, was mir jedoch stets eine unterschwellige Abneigung unseres System-Admins einbringt, der die Server, welche die ganze Datenflut im Haus hin- und herschieben, gangbar zu halten hat. Das aber nur am Rande. Selbstverständlich haben wir ein reges Interesse daran zu erfahren, wie verschiedene Firmen unsere Leser behandeln. Da ich unseren Lesern stets vertraue, wäre eine Untermauerung Ihrer Aussagen nicht zwingend notwendig gewesen, zumal es sich hierbei um stolze elf PDF-Seiten handelte, die den kompletten Schriftverkehr zwischen Ihnen und der Firma protokollierten. So sehr Sie mich auch beeindruckten: Ich wäre vielleicht gar nicht abgeneigt, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, doch leider ergeben sich für mich dabei gewisse Schwierigkeiten. Zunächst einmal möchte ich hier mein fehlendes Fachwissen anführen. Ich nutze zwar nahezu täglich eine Küche, aber mit dem Ineinanderwirken der verschiedenen Geräte bin ich bereits mental überfordert, was vielleicht auch in einem gewissen diesbezüglichen Desinteresse begründet sein könnte. Dass Sie der Kundendienst einer schwedischen Möbelfirma hierbei in keiner Weise überzeugen könnte, ist zwar ausgesprochen bedauerlich, liegt aber glücklicherweise weit außerhalb meines Aufgabengebietes. Ich kann mir auch kaum vorstellen, dass man sich in Schweden ernsthaft Gedanken machen würde, sollte ich in diesem Fall wirklich intervenieren. Persönlich nachzuvollziehen ist Ihr Fall für mich auch nicht, meine Küche stammt von einer anderen Firma und brauchte seit dem Aufbau keinen Service, was vielleicht auch an der seltenen Nutzung liegen mag. Und so stellt sich mir abschließend nur noch die Frage: „Warum eigentlich immer ich?“

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Eat and read

Heute: **Frühstück perfekt**

Wir brauchen (pro Stück):

- Zwei Scheiben Toast
- Ein Ei
- Zwei Scheiben durchwachsenen Speck
- Ein paar Zwiebelringe
- Eine Essiggurke
- Eine Scheibe Schmelzkäse

Wir nehmen den Toast und stechen mit einem Glas in passender Größe mittig ein Loch in jeder Scheibe aus. Dann trennen wir das Ei in Eiweiß und Eigelb. Nun wird es Zeit für den Speck, den wir in der Pfanne anbraten, bis er gut aussieht und lecker riecht. Am besten den Speck in die kalte Pfanne geben und dann erst erhitzen – dann wellen sich die Streifen nicht so sehr. Den Speck legen wir zur Seite und die beiden Toastscheiben wandern in die Pfanne. Zusätzliches Fett oder Öl können wir uns dank des Specks ja sparen. In das Loch der ersten Scheibe füllen wir das Eigelb, das Eiweiß kommt ins Loch der zweiten Scheibe. So lange anbraten, bis das Ei in der Mitte fest wird, dann vorsichtig wenden. Wenn beide Scheiben braun sind, geben wir sie auf einen Teller: zuerst die untere Scheibe, die wir mit Pfeffer und Salz würzen; darauf drapieren wir den Speck, ein paar Zwiebelringe und zwei dünne Scheiben der Gurke. Zuletzt kommt eine Scheibe Schmelzkäse darauf und als Deckel der andere Toast. Unser Meisterwerk erhitzen wir ganz kurz in der Mikrowelle, damit der Käse etwas schmilzt. Mit einem Klecks Ketchup, etwas Majo und den restlichen Gurkenscheiben das Ganze noch optisch nett verzieren und fertig ist das perfekte Männerfühstück.



ich wünsche mir nahezu täglich etwas, mit dem man sogenannte Superstars ganz nach oben bringen kann. Oft sind Leitern einfach nicht hoch genug, um die übrig gebliebenen CDs von Tokio Hotel so weit nach oben zu bringen, dass man sie wirklich nicht mehr erreichen kann. Abgesehen davon gefällt mir der Gedanke, so manchen, der sich selbst als Superstar bezeichnet, ganz nach oben zu bringen. Der Orbit wäre dafür wie geschaffen.

Leser des Monats

„Das würde auch die Qualität der Bilder erhöhen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

auch wenn es manchmal nett anzuschauen ist, so frag ich mich doch ständig, warum es nötig ist, seine PC Games in irgendwelche dubiosen Urlaubsorte zu entführen, um die Auszeichnung „Leser des Monats" sein Eigen nennen zu können. Ich stelle mir da folgenden Ablauf vor, der nicht unbedingt von Kreativität zeugt: Flughafen, Urlaub in Vanuatu, ein Duty-Free-Shop, ein langer Flug. Die Möglichkeit des Erwerbens einer PC Games ist gegeben. Unterwegs wird dann der „Leser des Monats" überflogen, natürlich ein Urlaubsbild mit passend aktueller PCG-Ausgabe, und ein joviales Grinsen verrät: „Wenn ich angekommen bin, mach ich auch so ein Bild." Derjenige, der dieses Bild dann sieht, wird sich im Urlaub dasselbe denken usw., das ist ein Teufelskreis! Sicherlich ist es schön, mit anzusehen, dass man selbst in Vanuatu nicht auf seine PC Games verzichten kann, aber Kunst ist das leider nicht. Ich warte sehnlichst auf ein amüsantes Leser-des-Monats-Bild, welches auch tatsächlich auf deutschem Boden aufgenommen wurde. Das würde auch die Qualität der Bilder erhöhen, da nicht mehr der Ort, sondern die Aktion entscheidend ist.

MfG David

Natürlich kann man es nicht allen recht machen und wenn Ihnen der „Leser des Monats" nicht zusagt, finde ich das zwar sehr bedauerlich, aber da die meisten Leser diese Bilder gerne sehen, würde ich ungern darauf verzichten. Natürlich macht man es sich einfach, wenn man nur unsere Zeitschrift an einem möglichst exotischen Ort vor die Linse hält. Allerdings sind bisweilen auch sehr gelungene Aufnahmen dabei. Gerade das Foto mit dem nackten Cowboy in dieser Folge finde ich schon sehr cool. Selbstverständlich würde ich mich auch über sehenswerte Bilder freuen, die auf deutschen Boden aufgenommen wurden. Ich würde sie auch liebend gern veröffentlichen, sofern ich welche hätte!

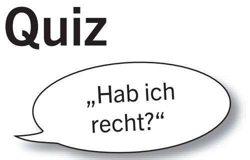
Doppelter Mok

Hallo Rainer,

ich habe dir eine E-Mail geschrieben. In der PC Games 08/2010 auf Seite 139 steht ein Artikel mit dem Titel Rossis Rache an Darius Mok. Ich war verwundert, weil ich dir schon zwei Monate nichts geschrieben habe und das, was ich geschrieben habe, auch nichts mit Rache zu tun haben könnte. Also las ich den Artikel und war schockiert! Ich habe dir keine 42 Mails geschrieben, ich habe gar kein Abo, ich habe auch nicht meine Adresse gewechselt. So stellt sich die Frage, wie du die Mails bekommen hast. Wurde mein Mail-Konto gehackt? War das nur ein schlechter Witz? Weil ich eben der einzige Darius Mok bin, den meine Freunde kennen, und die mich einen Monat als Spanner und Belästiger gebrandmarkt haben und ich ihnen beweisen will, dass ich es nicht war. Das wäre wirklich sehr nett von Ihnen.

Ich gehe jetzt nicht davon aus, dass Ihr E-Mail-Account gehackt wurde. Dies kommt im richtigen Leben relativ selten vor. Offensichtlich scheint es mindestens zwei Menschen mit dem doch recht seltenen Namen Darius Mok zu geben. Ihre E-Mail-Adresse hat nicht einmal in Ansätzen Ähnlichkeit mit der Adresse der fraglichen Person. Selbstverständlich bin ich gerne bereit, Ihren Freunden zu bestätigen, dass Sie mich bisher niemals belästigt und nach meinem Wissen auch noch nicht bei mir als Spanner in Aktion getreten sind. Kaufen Sie dazu einfach jedem Ihrer Freunde diese Ausgabe der PC Games und Ihr guter Ruf ist umgehend wiederhergestellt.

Noch einmal Quiz

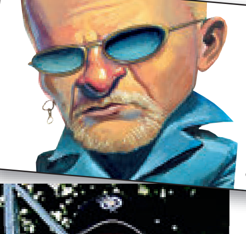


Hallo Rossi,

da ich irgendwie bezweifle, dass sich ein Shakespeare-Darsteller zwischen seinen Auftritten für Ham-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Wie zu erwarten war, haben in der letzten Ausgabe sehr viele erkannt, dass es sich nur um mich selbst handeln konnte. Per Los geht der Preis an Tobias Hemm.

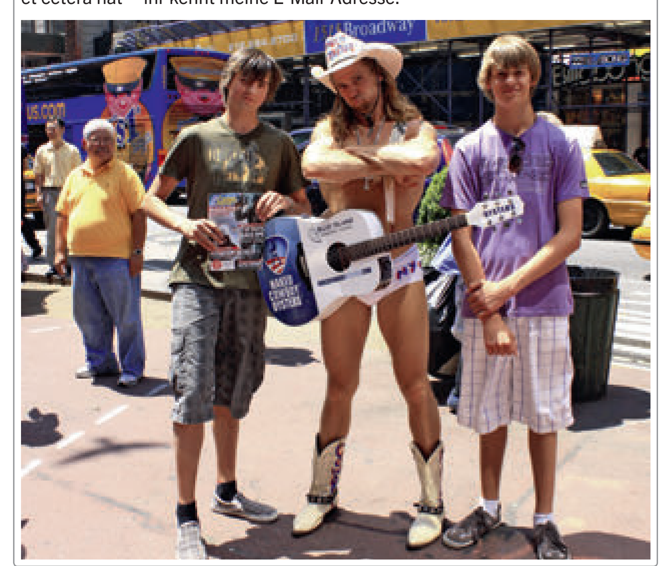


Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Jan hat in New York den legendären nackten Cowboy getroffen. Was der von der PC Games hielt, ist leider nicht bekannt.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



let („Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio!") bei euch herumtreibt, glaube ich, der belesene Mitarbeiter ist ein Redakteur (die müssen sich doch mit Wörtern auskennen ... zumindest erweckt eure geniale Zeitschrift diesen Anschein). Ich meine, Marc Brehme auf dem Bild zu erkennen, seines Zeichens Redakteur bei der PC Games und der PC ACTION. Hab ich recht?

Liebe Grüße, Shelley

Gratuliere! Mit nur einer E-Mail hast du es geschafft, zwei Redakteuren hier den Tag zu verderben. Nicht dass ich etwas gegen Marc hätte – das Gegenteil ist der Fall –, aber aussehen wie er möchte ich deswegen dennoch nicht. Im umgekehrten Fall fand er es auch nicht sonderlich schmeichelhaft. Bei einem Rossi-Ähnlichkeits-Wettbewerb würde Marc auch einen der letzten Plätze belegen, noch hinter dem Krümelmonster und dem Family Guy. Ich glaube, dass er auch gar nicht traurig darüber ist. Ich geh jetzt mit Marc etwas weinen ...

Schon wieder Quiz

„Jetzt ziert er diesen Bücherstapel."

Hallo Rossi,

die Funktion des gesuchten Mitarbeiters ist oder besser gesagt war Bürobote. Er hat dir die Nachricht überbracht, dass du auf die weiteren Teile von ***Starcraft 2*** *warten musst, um die Zerg spielen zu können. Jetzt ziert er diesen Bücherstapel als Warnung für den Rest der Welt. Nein, Spaß beiseite, es handelt sich um Wolfgang Fischer, stellv. Redaktionsleiter der Games Group, der auf dem Foto im Hintergrund zu sehen ist. Jetzt noch ein wenig Lob zum Abschluss und somit sollte alles für das Spielepaket getan sein. Ich finde deine Seiten klasse. Mach weiter so.*

Andi

Ich bin ja selbst daran schuld. Kein Wunder, wenn es keine brauchbaren Fotos von mir gibt, muss ich mich eben damit abfinden, mit allen möglichen Zeitgenossen verwechselt zu werden. Mit dem Kollegen Fischer habe ich zumindest von der Grundform her eine gewisse Ähnlichkeit. Offenbar erkennen mich Menschen nur an meinem Schnurrbart. An dieser Stelle verbitte ich mir jegliche Kommentare von Lesern und Kollegen und erbitte den Ordner mit den Urlaubsanträgen.

Eat and Read Much More

„Was soll eine Pelle sein oder Sahne?"

Lieber Rosshirt!

Ich lass mal das Geschleime und komm zu meinen Hauptanliegen: Könntest du bitte die „Eat and Read"-Rezepte auch für Österreicher einfacher machen? Was soll eine Pelle sein oder Sahne? Das heißt Schlagobers! Kann man auch die Chili bei den Rezepten weglassen, ich bin dagegen arlärgisch.

LG Benedikt

Ich wusste bisher nicht, dass man irgendetwas für Österreicher extra vereinfachen sollte. Ein Ratschlag, mit dem Sie sich sicher viele Freunde bei Ihren Landsmännern machen werden. Ich bin auch davon ausgegangen, dass wir im Prinzip dieselbe Sprache sprechen, von gelegentlichen Ausnahmen vielleicht abgesehen. Da diese Zeitschrift in Deutschland erstellt wird und ich selbst deutscher Abstammung bin, mögen Sie mir verzeihen, wenn ich dennoch bei der Bezeichnung „Sahne" bleibe. Das hat nichts damit zu tun, dass ich Österreich gegenüber feindselig eingestellt wäre. Wer hier kocht, kauft auch im örtlichen Supermarkt und dort wird nun einmal Sahne statt Schlagobers angeboten. Wenn Ihnen solche Begriffe fremd sind, empfehle ich die Verwendung von Google. Wenn im Rezept von Chili die Rede ist, kann man es natürlich weglassen. Sie können auch bei Schnitzel mit Pommes gerne das Schnitzel – oder wie auch immer es in Österreich heißen mag – weglassen. Sie können auch gerne das Chili durch Erdbeeren ersetzen – Sie müssen es ja essen. Kommt „arlägisch" von „Arlberg"?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(T) Twitter

Twitter ist eine Anwendung zum Mikroblogging. Es wird auch als soziales Netzwerk oder ein meist öffentlich einsehbares Tagebuch im Internet definiert. Benutzer können eigene Textnachrichten mit maximal 140 Zeichen eingeben. Diese Textnachrichten werden allen Benutzern angezeigt, die diesem Benutzer folgen. Wie viele Nachrichten täglich anfallen, kann nicht einmal mehr von Supercomputern grob geschätzt werden. Twitter ist quasi der Inbegriff der Inflation des geschriebenen Wortes. Aufgrund eigener Erfahrung muss ich jedoch zugeben, dass ca. 0,5 Prozent der Nachrichten sogar lesenswert wären, wenn man sie denn finden würde.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Handheld Espresso

Ein frisch gebrühter Espresso ist immer gern gesehen. Leider ist oft kein Café in der Nähe oder es mangelt an den nötigen Gerätschaften, um sich selbst den begehrten Trunk herzustellen. Damit will die Mypressi Handheld Espresso Maschine aufräumen. Frischer Kaffee an jedem Ort – unabhängig von Strom oder Gas. Das Gerät wird mittels einer Gaskartusche betrieben und liefert durchaus zufriedenstellende Ergebnisse. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, dass wirklich jemand die Maschine, seinen Kaffee und das zwingend notwendige Wasser ständig mit sich herumschleppen mag, womit der Begriff „Handheld" fast etwas ad absurdum geführt wird. Zumal der wahre Espresso-Freund ja auf frisch gemahlene Bohnen schwört und auch seine Kaffeemühle in der Jackentasche haben müsste.

http://www.thinkgeek.com/caffeine/accessories/d26e?cpg=cj





Vor 10 Jahren

November 2000

Von: Alexander Bohnsack

Über diese Spiele haben wir vor zehn Jahren berichtet.

THEMA

Die DVD-Hülle

19,5 Zentimeter lang, 13,5 Zentimeter breit, 1,5 Zentimeter dick – das waren die Maße der seinerzeit neu eingeführten DVD-Boxen, in denen anfangs **Heavy Metal F.A.K.K. 2** und **C&C: Alarmstufe Rot 2** verkauft wurden. Andere Hersteller zogen nach. Damit war das Schicksal der Eurobox besiegelt.
Anstelle der klassischen Standard-Pappschachteln (Eurobox) stellten Anfang Oktober 2000 mehrere große Hersteller auf jene Kunststoffboxen um, die man bis dahin von DVD-Filmen gewohnt war. Das sparte sowohl Softwarehändlern als auch Spielekäufern jede Menge Platz im Regal und den Herstellern Kosten, sorgte aber gleichzeitig dafür, dass nur noch ein dünnes Anleitungsheftchen (neudeutsch: Booklet) hineinpasste; auch aufwendige Packungen mit Goldprägedrucken, Glitzerfolien usw. waren damit passé. Bei Electronic Arts und Infogrames war davon das komplette PC-Sortiment betroffen, während Take 2 anfangs noch bei Spielen wie Flugsimulatoren, die ein sehr umfangreiches Handbuch benötigten, auf die alte Packungsform setzte.



DÜSTER | Mehr als einmal brachte Sie **Baldur's Gate 2** in nahezu ausweglose Lagen, in denen Sie zwischen zwei Übeln wählen mussten.

LICHTERLOH | Dank der OpenGL-Unterstützung sahen die Effekte von Elementarsprüchen – hier ein Feuerzauber – beeindruckend aus.

TEST DES MONATS

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Die Geschichte, die **Baldur's Gate 2** erzählte, war beinahe schon beängstigend komplex. Wo andere Hersteller mit minimalen Variationen immer gleicher Themen das Schema F bemühten, erschuf Bioware eine nahezu perfekt inszenierte Spielwelt.

Während Ihre Begleiter in anderen Spielen stumme Mitläufer waren, lebte die Heldentruppe in **Baldur's Gate 2** von den Beziehungen, Spannungen und Interaktionen zwischen einzelnen Charakteren. Wo sonst strahlende Helden die Welt vor dem Bösen retteten, haderte der Protagonist mit seinem Schicksal und konnte sich in mehrere Richtungen entwickeln. Was dabei gut und böse war, war nicht immer klar. Oft galt es, wichtige Entscheidungen zu treffen, sei es aus Überzeugung, Pragmatismus oder einfach, um seine Aufgabe zu erfüllen. In einigen Fällen mussten Sie sich für das Ihrer Meinung nach kleinere Übel entscheiden, was die Gesamtstimmung von **Baldur's Gate** düster erscheinen ließ.

Am Spielprinzip selbst hatte sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. Aus der Iso-Perspektive steuerten Sie Ihre Heldentruppe durch die Spielwelt. Sie interagierten mit zahlreichen Nebenfiguren, lösten Aufgaben und erwehrten sich in spannenden Kämpfen Ihrer Haut. Mit unglaublicher Spieltiefe und klassischen Rollenspieltugenden schaffte **Baldur's Gate 2** seinerzeit den Sprung auf den Genrethron. ❑

DIE TOP-5-TESTS

Strategie, Action und rasende Trucks bekamen hohe Prozentwerte

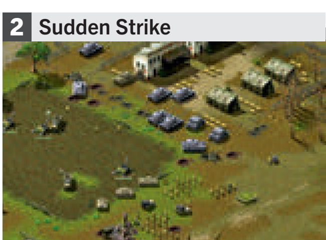
1 The Moon Project



Entwickler: Topware Interactive | **Wertung:** 89%

In dem Echtzeit-Strategiespiel wurde die Geschichte von **Earth 2150** fortgeführt und eine neue Fraktion vorgestellt. Taktisch kniffliger und optisch noch brillanter als der Vorgänger, war **The Moon Project** dennoch einsteigerfreundlich.

2 Sudden Strike



Entwickler: Fireglow | **Wertung:** 84%

Gemessen an damaligen Standards des Echtzeit-Genres präsentierte Entwickler Fireglow ein dank ausgefuchster Gegner und fordernder Missionen ungewöhnlich anspruchsvolles und spannend inszeniertes Spiel.

3 Crimson Skies



Entwickler: Zipper Interactive | **Wertung:** 83%

Schnelle Flug-Action und spannende Luftkämpfe mit einfacher Bedienung bot **Crimson Skies** all jenen, die keine Lust auf das Studium dicker Handbücher hatten, welche den meisten damaligen Flugsimulationen beilagen.

4 Mercedes-Benz Truck Racing

Entwickler: Synetic | **Wertung:** 82%

Das Abwägen zwischen taktischer und riskanter Fahrweise beim Lenken der eher behäbigen Renn-Lkws war es, was die Faszination an **Mercedes-Benz Truck Racing** ausmachte.

5 Homeworld: Cataclysm

Entwickler: Barking Dog Studios | **Wertung:** 82%

Optik, Atmosphäre und Spieltiefe von **Cataclysm** waren, wie schon bei **Homeworld**, exzellent. Nur ein Minuspunkt blieb: Es fehlten noch immer ordentliche Zwischensequenzen.



MESSERUNDGANG

Die besten Spiele der ECTS 2000

Wirklich große Ankündigungen blieben in London auf der ECTS 2000, der damaligen größten Spielemesse in Europa, zwar aus, aber immerhin zeigte Blizzard erste spielbare Levels von **Warcraft 3** und erlaubte zudem Ausflüge in den fünften Akt von **Diablo 2**, der später als Add-on unter dem Namen **Lord of Destruction** erscheinen sollte.

Auch wenn Publisher wie Electronic Arts, Activision, Lucasarts und Eidos auf der ECTS 2000 nicht vertreten waren, bot die Messe so manches Highlight, etwa **Gunmen**, einen spannenden und optisch berauschenden Shooter auf **Half-Life**-Basis. Hinter verschlossenen Türen gab es die Space-Simulationshoffnung **Yager** zu sehen und **Pro Rallye 2001** fuhr der Konkurrenz davon. Generell ging der Trend zu grafischen Augenweiden: **Anno 1503**, **Black & White**, das Ganoven-Epos **Mafia** oder die Simulation **World Sports Cars** – all diese Spiele boten für damalige Verhältnisse eine beeindruckende Grafik. ❑



RENNSPIEL | **Pro Rallye 2001** glänzte mit einem realistischen Schadensmodell.



STRATEGIE | **Warcraft 3** sorgte mit ausgeklügeltem Gameplay für Furore auf der Messe.



SIMULATION | Die 3D-Grafik des **Schleichfahrt**-Nachfolgers **Aquanox** war extrem beeindruckend.



ACTION | **Gunmen** – die seinerzeit intensivste 3D-Action-Erfahrung seit **Opposing Force**.

ANGESPIELT

Commandos 2

Wo offene Kämpfe versagten oder das Unmögliche möglich gemacht werden musste, kamen bei den Alliierten im Zweiten Weltkrieg die Commandos zum Einsatz, eine kleine Gruppe von Spezialisten, die sich als Team ergänzten und ihre zahlenmäßige Unterlegenheit in einen Vorteil ummünzten. Mit einer genialen PC-Umsetzung dieser Thematik landeten die Pyro Studios einen Hit und ließen einen zweiten Teil folgen.

Eine Vorabversion von **Commandos 2** zeigte: Der Schlüssel zum Erfolg war die taktisch geschickte Kombination der Fähigkeiten Ihrer Commandos. Sie entschieden über die Frage „Wer macht wo wann was?“ und hebelten nach und nach die feindlichen Truppen aus. Geduld, Vorsicht und Beobachtungsgabe waren die Fähigkeiten, die ein **Commandos 2**-Zocker mitbringen musste, da die gegnerischen Soldaten noch misstrauischer als im ersten Teil vorgingen. Grafisch überzeugte **Commandos 2** bereits in der Vorabversion. Selbst in einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und ohne 3D-Unterstützung schlug es die Konkurrenz um Längen. Bis zum Erscheinen des Spiels verging aber noch einige Zeit. ❑



SCHWERES KALIBER | Wenn Sie einen Panzer in Ihren Besitz gebracht haben, können Sie die feindliche Infanterie leicht neutralisieren.



PRÄZISION | Mit dem Scharfschützen konnten Sie Feinde, die hinter Fensterscheiben anderer Gebäude standen, ausschalten.

SCHATTEN | Beim Eindringen in feindliche Stellungen ist die Dunkelheit ein starker Verbündeter.

FEEDBACK

Diablo 2

Gut drei Monate nach der **Diablo 2**-Veröffentlichung war die Begeisterung bei den Fans über **Diablo 2** ungebrochen. Was unseren Lesern an der Monster-Hatz besonders gut und was ihnen hingegen nicht so gut gefiel, verrieten sie uns in unserer damaligen Leserumfrage.

Der typische Diablo 2-Spieler erkundete damals die **Diablo 2**-Welt als Paladin (36 %). Jeweils ein Viertel bevorzugte Zauberin und Amazone, Tote zu beschwören war vergleichsweise unpopulär (6 %). Duriel, der Endgegner des zweiten Aktes, galt seinerzeit bei unseren Lesern als der schwerste Gegner (54 %). Jeder Dritte biss sich an Diablo die Zähne aus. Fast jeder zweite Leser hielt die Wüstenwelt des zweiten Aktes für die attraktivste. Den Dschungel des dritten Aktes mochten bloß 3 %. Den leichtesten Schwierigkeitsgrad wählten 65 %. Für den härtesten Monsterkampf entschieden sich 7 % aller Befragten. ❑



IN TEUFELS KÜCHE | Ob im Einzel- oder im Mehrspielermodus: Die Jagd auf die teuflischen Höllenwesen konnte Spieler wochenlang an den Rechner fesseln.

MEISTERWERKE

Syndicate

Von: Ahmet Iscitürk

Dass die Zukunft der Menschheit nicht besonders rosig aussieht, wusste Bullfrog bereits 1993.



ALLES DA | Links oben sieht man Statusfelder für alle vier Agenten, darunter das Waffenmenü und die praktische Karte.

1990 saßen einige Bullfrog-Mitarbeiter in einem Pub und begossen die Fertigstellung ihres Jump & Runs **Flood**. „Was machen wir eigentlich als Nächstes?", fragte Designer Sean Cooper. Der Legende nach warf man wild mit Ideen um sich, manche blieben im Kopf hängen, andere nicht. Auf jeden Fall sollte das neue Projekt erwachsener, düsterer und blutiger werden. Gedanken nahmen konkrete Formen an und manifestierten sich irgendwann in einer Demo namens **BOB**. Diese Mehrspieler-Engine ermöglichte es acht Spielern, an squadbasierten Schießereien aus der Iso-Perspektive teilzunehmen. Irgendwann wurde es den Bullfrogs aber zu öde, immer nur Schusswechsel gegen menschliche Mitstreiter zu simulieren. Dem Prototypen fehlte es an spielerischer Substanz. Was tun? Noch mal neu anfangen? Das Projekt einsargen? Glücklicherweise hatte ein gewisser Peter Molyneux eine gar nicht mal so dumme Idee.

In einem US-Interview beschrieb Sean Cooper diesen entscheidenden Moment so: „Peter hatte die Idee mit der virtuellen Bevölkerung. Das wurde später in Pressemitteilungen ziemlich ausgeschmückt. Es war von einer ausgefeilten KI-Simulation die Rede und von NPCs, die morgens zur Arbeit und abends nach Hause gehen. War natürlich Nonsens, aber gut für den Hype!"

BOB wurde zunächst in Cyber Assault umbenannt, aber am Ende entschied man sich dann für Electronic Arts' Titelvorschlag: **Syndicate**. Zu dem Zeitpunkt wuselten bereits Zivilisten durch die Spielwelt, futuristische Fahrzeuge surrten über die Straßen und der Mehrspieleraspekt wich einer atmosphärischen Einzelspielerkampagne. Noch heute bedauern die Macher, dass EA den kompletten Mehrspielerteil kippte. Die Multiplayer-Komponente hätte dem Spiel noch mehr Glanz verliehen und Bullfrog zu Pionieren des Netzwerk-Gamings gemacht – glauben zumindest die Macher des Klassikers. Tja, man kann nicht alles haben. Dass die Jungs aus einer Bierlaune heraus eines der einflussreichsten Spiele aller Zeiten zimmerten, ist ja auch etwas wert.

Kommen wir zum Gameplay an sich: In **Syndicate** dreht sich alles um gierige Megakonzerne, die im 22. Jahrhundert um die Weltherrschaft konkurrieren. Der Spieler lenkt die Geschicke eines Syndikats, trifft wirtschaftliche und strategische Entscheidungen. Es gilt, in rund 50 Regionen der Erde die totale Kontrolle zu erlangen. Zu diesem Zweck schlüpft man in die Haut hochfrisierter Konzern-Agenten, übt Attentate aus, sabotiert gegnerische Einrichtungen, beraubt die Konkurrenz, eskortiert Führungskräfte und vieles mehr. Der Action-Teil wird aus der isometrischen Perspektive präsentiert, die trotz rudimentärer Bitmap-Grafik ein Gefühl von Räumlichkeit vorgaukelt und für perfekte Übersicht sorgt. Was wir anno dazumal als „hochauflösende VGA-Grafik" bejubelten, würde heute auf jedem Handy für Lacher sorgen.

Das wirklich Herausragende an Syndicate waren die vielen Zusatz-Features, die eine regelrechte Revolution darstellten. Ein vielschichtiges Geflecht, das dem Action-Gameplay deutlich mehr Gewicht verlieh. Da wäre zum Beispiel das ausgefeilte Squad-System, welches Zugriff auf vier Agenten erlaubt und der Ballerei einen ordentlichen Ruck in Richtung Strategie verpasst. Man fühlt sich tatsächlich wie ein emotionsloser Syndikatsboss, der hochgezüchte-



AUFGERÄUMT | Im Vergleich zu **Syndicate Wars** blieb das Spielgeschehen beim Erstling immer übersichtlich.



OLDSCHOOL | Damals erschienen uns die Explosionen völlig real. Unsere Ansprüche sind glücklicherweise mit der Zeit gestiegen.



TRISTESSE | Der kühle Look passte hervorragend zu Bullfrogs depressiver Zukunftsvision.



VICTORY | Nach erfolgreicher Mission wurde man mit tollen Bildern belohnt.

STATISTIK | Wie man sehen kann, war diese Mission nicht gerade von Erfolg gekrönt.

te Kampfmaschinen wie Marionetten steuert. Für Moral ist in der Welt von **Syndicate** kein Platz und das hatte 1993 in der Welt der Videospiele noch Seltenheitswert.

Ebenfalls cool: Je mehr Einfluss der eigene Konzern erlangt, desto mehr Geld wird in die Kassen gespült. Die Devisen lassen sich in Forschungsprojekte investieren, die unter anderem bessere Ausrüstung zutage fördern: leistungsfähigere Waffen, Medikits, bionische Implantate und sogar Chips zur Gedankenkontrolle. Letztere erlauben es, unbedarfte Zivilisten für niedere Zwecke fernzusteuern. Viele dieser Elemente findet man auch in der **X-Com**-Serie, die ein Jahr nach **Syndicate** erschien. Zufall?

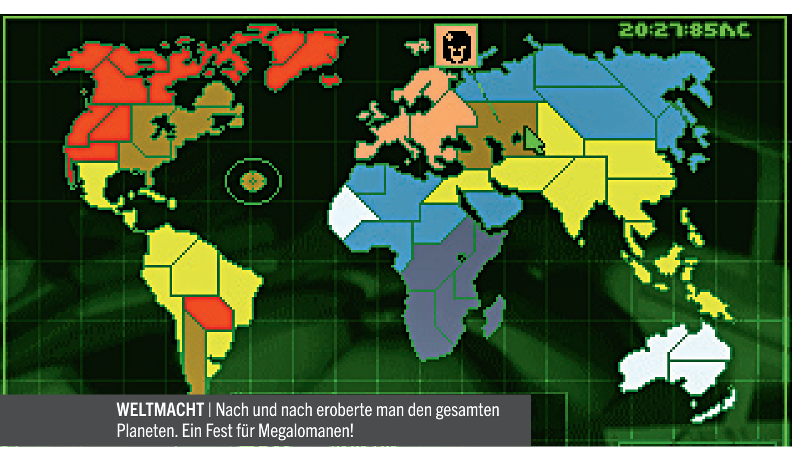
Selbst als 1997 Grand Theft Auto debütierte, entdeckten **Syndicate**-Kenner „unzählige Übereinstimmungen". Hatte man sich Autoklau, Metropolen und Kollateralschadenfreude bei Bullfrogs Klassiker abgeguckt? So weit würden wir nicht gehen. Es ist aber unumstritten, dass **Syndicate** ein wegweisendes Stück Software w ar, das Game-Designer auf der ganzen Welt beeinflusste. ❑

AHMET* ERINNERT SICH:



Für mich kam der erste Kontakt mit **Syndicate** einer religiösen Erfahrung gleich. So wie **Blade Runner** den Science Fiction-Film veränderte, drückte **Syndicate** den Videospielen seinen Stempel auf. Für diesen Artikel kramte ich den Titel wieder hervor. Nur um ihn nach nicht mal 15 Minuten wieder ins Regal zu packen. Ich wollte einfach meine nostalgisch verklärten Erinnerungen nicht weiter zerstören. Der Zahn der Zeit ist ein schlechter Mensch.

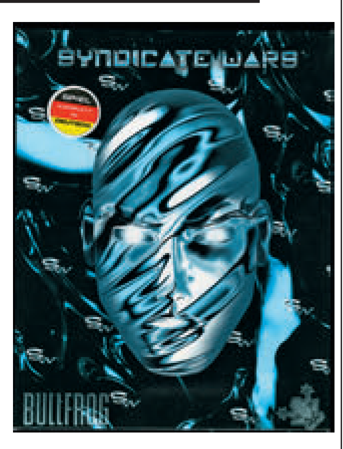
* Ahmet Iscitürk ist ehemaliger Leitender Redakteur der PC ACTION und arbeitet nun als Freier Autor.



WELTMACHT | Nach und nach eroberte man den gesamten Planeten. Ein Fest für Megalomanen!

SYNDICATE WARS: DER ENTTÄUSCHENDE NACHFOLGER

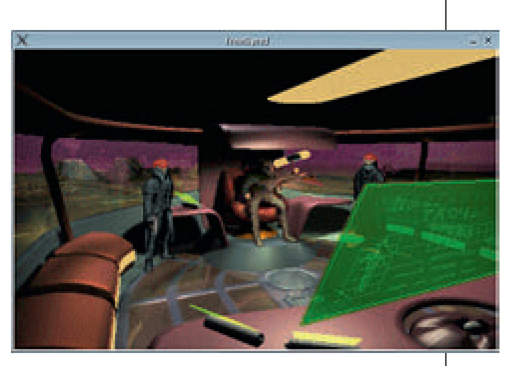
1996 landete endlich ein Nachfolger in den Regalen, doch die Freude darüber währte nur kurz …



Für Teil 2 hatte sich Bullfrog sehr viel vorgenommen. Vor allem technisch wollte man neue Wege gehen: Polygon-Grafik mit flexibler Kameraführung statt 2D-Grafik aus der Iso-Perspektive. Als Grundgerüst diente eine modifizierte Version der **Dungeon Keeper**-Engine, wobei die Spielfiguren immer noch aus flachen Sprites bestanden. Leider fielen bewährte Spielelemente des Erstlings der Schere zum Opfer. So wurde etwa der Wirtschaftsteil kastriert und mit Munition musste man auch nicht mehr haushalten. Zudem litt das Spielgeschehen unter der unübersichtlichen Kamera. Das Ergebnis: mittelmäßige Wertungen allerorten.

FREESYND: DIE OPEN SOURCE-REINKARNATION

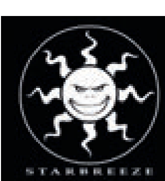
Was tun echte Fans, wenn das Lieblingsspiel einfach so in der Versenkung verschwindet? Sie entwickeln selbst eines.



Bereits seit 2003 arbeitet eine kleine Gruppe von **Syndicate**-Fans an einem Remake ihres Lieblingstitels. Eine erste spielbare Version, die allerdings nur einen einzigen Level enthält, erschien ganze drei Jahre später. 2007 spendierte man noch Bugfixes und erweiterte Sound-Effekte. Danach passierte erst mal drei Jahre lang gar nichts, weshalb man vom Tod des Fan-Projektes ausging. Überraschung: Im Juli dieses Jahres wurde wie aus dem Nichts Version 0.3 online gestellt. Ob FreeSynd 1.0 noch in diesem Jahrzehnt erscheint, bleibt zumindest fraglich.

Weitere Infos: http://freesynd.sourceforge.net

ARBEITET STARBREEZE STUDIOS AN EINEM SYNDICATE-REBOOT?



Vor rund zwei Jahren tauchten Konzeptzeichnungen für ein neues Syndicate auf. Jetzt gibt es weitere Lebenszeichen.

„Ich würde wirklich gerne einen Nachfolger zu **Syndicate** machen. **Syndicate** war einer meiner Favoriten", erklärte Peter Molyneux 2008 in einem Interview. Daraus wird wohl nichts mehr, denn Electronic Arts hat sich kurze Zeit später für den Fall eines **Syndicate**-Reboots alle Rechte gesichert. Eine offizielle Ankündigung fehlt, doch die Indizien sprechen für eine Wiederbelebung des Klassikers. Auch das mit dem Projekt betraute Team wurde im Copyright-Antrag namentlich erwähnt: Starbreeze Studios. Die schwedischen Entwickler zeichnen für Titel wie **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** und **The Darkness** verantwortlich. Für EA werkelte man bis vor Kurzem an zwei Werken: einem neuem **Jason Bourne**-Game und **Project RedLime**, hinter dem sich das **Syndicate**-Remake verbergen soll. Die **Jason Bourne**-Sache ist längst wieder gestorben, doch die Hoffnung auf ein neues **Syndicate** lebt weiter.

Im nächsten Heft

Test

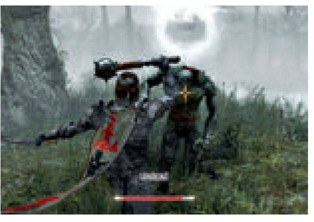
Medal of Honor



Vom Weltkriegs-Shooter zur modernen Kriegsführung: Wir verraten, ob Electronic Arts der Serien-Neustart gelingt, und testen den von DICE entwickelten Mehrspielerteil ausführlich.

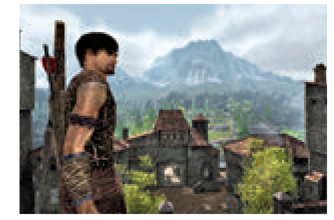
Test

Two Worlds 2 | Jetzt aber wirklich: Das Mega-Rollenspiel von Reality Pump ist endlich fertig!



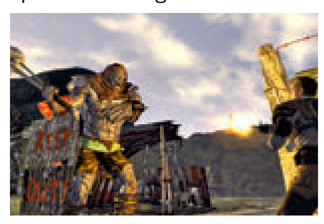
Test

Arcania: Gothic 4 | Gut, sehr gut oder gar klasse? Das neue **Gothic** auf dem PCG-Prüfstand.



Test

Fallout: New Vegas | Stimmungsvolles Endzeit-Rollenspiel mit Suchtgarantie



Test

Fussball Manager 11 | Pauli wird Meister, Schalke steigt ab? Im neuen **FM** ist alles möglich!



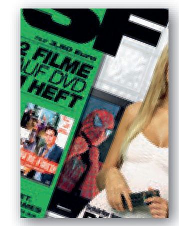
PC Games 11/10 erscheint am 27. Oktober!

Vorab-Infos ab 23. Oktober auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Topthemen: 52 Netzteile im Test; IT-History – 10 Jahre PCGH; Großes Grafikkarten-Special; Win7-Spiele-Tuner auf DVD.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Große Specials: aktuelle Computerschnäppchen unter 500 Euro; IFA-Report 2010; der umweltfreundlichste, dünnste, größte TV der Welt.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack, Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Andreas Bertits, Marc Brehme, Maik Bütefür, Lars Craemer, Alexander Frank, Ahmet Iscitürk, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Manfred Reichl, Rainer Rosshirt, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Julian Witte, Andreas Zuber
Trainees Julian Reimert, Daniel Rückleben, Lukas Schmid, Patrick Schmid, Anne Schmiedl, Roland Seese
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Trainees Thomas Mühlebach, The-Khoa Nguyen, Matthias Olschweski
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.


September 2010
TWO WORLDS II
WWW.TWOWORLDS2.COM
Wem kannst du
VERTRAUEN
in Zeiten des
VERRATS?
Reality pump
Mac
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare an TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "", "PlayStation", "PS3", "", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.